

**STUDI DESKRIPTIF *NOMOPHOBIA* PADA MAHASISWA DI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Saidah Rakhmawati**

**201310230311288**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2017**

**STUDI DESKRIPTIF *NOMOPHOBIA* PADA MAHASISWA DI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang  
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Psikologi**

**Oleh:  
Saidah Rakhmawati  
201310230311288**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2017**

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Studi Deskriptif *Nomophobia* pada Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang
2. Nama Peneliti : Saidah Rakhmawati
3. NIM : 201310230311288
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian :

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 22 April 2017

Dewan Penguji

- Ketua Penguji : Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si ( )
- Anggota Penguji : 1. Alifah Nabilah M., M.A ( )
2. M. Salis Yuniardi, PhD ( )
3. Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi ( )

Pembimbing I

Pembimbing II

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si

Alifah Nabilah M., M.A

Malang, 22 April 2017

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Si

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Saidah Rakhmawati

Nim : 201310230311288

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Studi Deskriptif *Nomophobia* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 19 April 2017

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si

Saidah Rakhmawati

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Studi deskriptif *Nomophobia* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dalam petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Iswinarti M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si. dan Alifah Nabilah M., M.A. selaku Pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Bapak Yudi Suharsono, M.Si. selaku Pembantu Dekan I sekaligus Dosen Wali di kelas Psikologi E 2013 yang telah dengan sabar memberikan arahan terhadap kami jika mengalami kesulitan dalam menempuh pendidikan di UMM.
4. Terimakasih untuk Subjek yang telah bersedia untuk dijadikan *sample* dalam penelitian penulis. Terimakasih untuk semua bantuan yang diberikan, semoga dibalas dengan kebaikan oleh Allah SWT.
5. Ibu dan Bude, Anisah dan Solikhah yang selalu menyelipkan nama penulis dalam dalam setiap doa-doanya serta curahan kasih sayang yang tiada tara. Hal ini merupakan kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus memiliki motivasi dalam perkuliahan dan proses skripsi ini.
6. Ibu angkat saya, Ibu Judi Hariyanti yang dikirim Allah untuk memberikan penulis kesempatan bersekolah disaat keluarga tidak mampu untuk menyekolahkan penulis. Terimakasih ibu, telah dengan sabar merawat dan selalu mendukung penulis sejak usia 6 tahun hingga saat ini. Terimakasih atas doa-doa yang telah dilantunkan untuk penulis hingga berhasil menempuh S1 ini, ini semua berkat jasa-jasa Ibu dan keluarga.
7. Saudara yang membiayai saya untuk kuliah, Mas Andik Sutrisno dan istri. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rezeki yang melimpah dan barokah untuk Mas Andik dan keluarga.
8. Mbak Amel dan Mas Fatkhur serta Mbak Isawati, yang selalu mendukung penulis bagaimanapun keadaannya. Terimakasih sudah sangat menjaga dan menghargai setiap hal yang penulis lakukan demi masa depan.

9. *Partner* Terbaik Adi Prasetya, S.Pd yang selama ini bersedia membantu dan mendukung penulis kapanpun dan dimanapun dalam suka maupun duka untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
10. Saudara-saudariku tercinta, Nuraini Dian Adisty dan Devricha calon S.Psi, Ahmad Khusairi, Nadia Laras Asih dan Arista Firlanda selaku teman seperjuangan. Terimakasih atas segalanya. Terimakasih telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Mari bersama tetap mewujudkan mimpi dan cita-cita kita masing-masing.
11. Teman baru yang sekaligus menjadi saudara baru bagi saya, Rafika Nurdini calon S.Psi. Semangat terus menuju S.psi-nya.
12. Teman-teman kelas Psikologi E 2013 yang selalu memberi dukungan. Terimakasih telah menemani penulis selama 3,8 tahun ini dalam suka dan duka. Penulis berharap pertemanan ini tidak lekang oleh waktu dan harus saling menjalin silaturahmi dengan baik.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 19 April 2017  
Penulis

Saidah Rakhmawati

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK.....	1
PENDAHULUAN.....	2
LANDASAN TEORI.....	6
<i>Nomophobia</i> .....	6
Dimensi <i>Nomophobia</i> .....	7
Faktor <i>Nomophobia</i> .....	8
<i>Nomophobia</i> pada mahasiswa.....	10
METODE PENELITIAN.....	13
Rancangan Penelitian.....	13
Subjek Penelitian.....	14
Variabel dan Instrumen Penelitian.....	14
Prosedur dan Analisa Data Penelitian.....	15
HASIL PENELITIAN.....	16
DISKUSI.....	20
SIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	24
REFERENSI.....	26
LAMPIRAN.....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Demografi Responden .....	16
Tabel 2. Deskripsi Data Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	18
Tabel 3. Nilai rata-rata tiap dimensi <i>Nomophobia</i> .....	20





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala .....	32
Lampiran 2. <i>Blueprint</i> Skala Penelitian .....	33
Lampiran 3. Pertanyaan <i>Screening</i> .....	34
Lampiran 4. Skala Penelitian .....	35
Lampiran 5. Hasil Uji Analisa Deskriptif .....	38
Lampiran 6. Data Kasar .....	50



# STUDI DESKRIPTIF *NOMOPHOBIA* PADA MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Saidah Rakhmawati

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

[Aidarahma506@gmail.com](mailto:Aidarahma506@gmail.com)

*Nomophobia* atau *No-Mobile-Phone-Phobia* adalah kecemasan atau ketakutan dalam diri seseorang (*Phobia Sosial*). Ketergantungan terhadap *smartphone* ini menyebabkan kurangnya frekuensi interaksi sosial antara manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *Nomophobia* pada mahasiswa di UMM. Penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisa statistik deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 367 mahasiswa dengan menggunakan skala NMP-Q sebagai alat ukur tentang *Nomophobia*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa UMM mengidap *Nomophobia* dengan kategori Tinggi di 3 dimensi dari 4 dimensi, yaitu dimensi *not being able to communicate* yang memiliki nilai *mean* sebesar 19,54. Kemudian dimensi *not being able to access information* dengan nilai *mean* sebesar 19,72. Serta dimensi *giving up convenience* memiliki nilai *mean* sebesar 24,98.

**Kata Kunci** : *Nomophobia, mahasiswa*

*Nomophobia or No-Mobile-Phone-Phobia is anxiety or fear in a person (Social Phobia). This smartphones addiction causes a lack of frequencies of social interaction between humans. The purpose of this study is to know the description of Nomophobia in students at UMM. This research is descriptive quantitative approach by using descriptive statistical analysis. Research subjects amounted to 367 students using the scale of NMP-Q as a measure of Nomophobia. The result of the research shows that UMM students have Nomophobia with High category in 3 dimension from 4 dimension, that is not be able to communicate dimension having mean value equal to 19,54. Then the dimension of not being able to access information with a mean value of 19.72. And the give-up convenience dimension has a mean value of 24.98.*

**Keywords:** *Nomophobia, students*

Bagi beberapa orang ponsel sepertinya telah menjadi bagian yang sangat penting dalam hidup mereka selayaknya seorang teman dekat. Ponsel seperti sudah menjadi kebutuhan utama. Apapun yang dilakukan dapat melalui ponsel, mulai dari sekedar berkirim pesan, melakukan percakapan (panggilan), merekam atau menonton video, foto-foto, browsing dan update status tentang hal kecil sekalipun di jejaring sosial, dengan menggunakan ponsel. Hal-hal tersebut lambat laun akhirnya “mengikat” orang semakin bergantung dan tidak bisa jauh dari ponsel. Apalagi saat ini istilah *smarphone* atau *gadget* sudah merajalela dan hampir dimiliki semua orang mulai dari usia 5 tahun (Yildirim, 2014).

*Smarphone* adalah ponsel pintar yang saat ini banyak dimiliki dan digunakan oleh hampir semua orang di dunia termasuk di Indonesia. Di Indonesia istilah *smarphone* ini sudah tidak asing lagi. Bahkan jumlah penjualan *smarphone* pada tiap tahunnya mengalami peningkatan. Lantaran harganya yang sudah semakin terjangkau, ponsel atau *smarphone* menjadi barang yang dapat dimiliki oleh seluruh kalangan. Sebagai negara dengan pangsa pasar *smarphone* terbesar di Asia Tenggara, Indonesia memiliki total penjualan *smarphone* mencapai 14,8 juta unit pada tahun 2013, sedangkan pada tahun 2014 penjualan mencapai 55 juta unit dan diperkirakan akan terus mengalami kenaikan sekitar 10-15% pada tahun 2015 (Nistanto, 2014).

Banyaknya fungsi dan kecanggihan *smarphone* saat ini, menjadikan penggunaanya tidak dapat lepas dari *smarphone* yang dimilikinya. Ketergantungan pada perangkat bergerak ini berdampak pada kehidupan sosial penggunaanya. Sebanyak 33% pengguna yang bekerja, mengecek *smarphone* untuk email dan pesan pada malam hari. Dalam penelitian terdahulu, ditemukan bahwa kebanyakan orang mengecek *smarphone*-nya sebanyak 34 kali sehari, bukan untuk keperluan memeriksa email atau menjalankan aplikasi yang lain, namun merupakan kebiasaan untuk menghindari rasa tidak nyaman. Penelitian lain menyebutkan, kebanyakan siswa memulai harinya dengan mengecek laman jejaring sosialnya. Rata-rata jejaring sosial diakses selama 5 jam per hari dengan menggunakan *smarphone* (Jeffrey 2012, dalam Pradana, Muqtadiroh & Nisafani, 2016).

*American Life Project* melakukan penelitian pada orang Amerika dalam menggunakan internet. Pada tahun 2015 aktivitas penggunaan telepon selular berkembang selain mengirim pesan 80%, yaitu mengambil gambar sebesar 82% dan mengakses internet sebesar 56%. Hanya dalam satu tahun terjadi peningkatan menjadi 91% untuk mengambil gambar dan 63% untuk mengakses internet. Begitu juga dalam kepemilikan dan penggunaan perangkat bergerak semakin luas. Pada Februari 2012 Nielsen Korea melaporkan 60% pemilik *smarphone* adalah dewasa dan 84% pengguna *smarphone* adalah mahasiswa (Park dalam Park & Lee, 2014).

*Common Sense Media* melakukan penelitian terhadap remaja berumur 13-17 tahun di Amerika mengenai dampak komunikasi digital terhadap kehidupan sosial. Sebanyak

45% remaja merasa frustrasi terhadap temannya yang menggunakan *smarthponenya* ketika berkumpul bersama. Dan 43% remaja berharap temannya dapat melepaskan *smarthponenya* untuk sementara waktu. Meskipun menyukai teknologi baru dan perkembangannya untuk berkomunikasi, para remaja masih lebih menyukai berbicara bertatap muka secara langsung (49%). Persentase tersebut paling tinggi dibandingkan berkomunikasi melalui pesan sebesar 33%, jejaring sosial sebesar 7% dan cara lainnya (*Social media*, 2012). Kecanggihan *smarthpone* memang dapat diacungi jempol dalam era saat ini, namun tidak menutup kemungkinan bahwa *smarthpone* dapat menyebabkan berbagai masalah sosial. Kebiasaan mengecek *smarthpone* terlalu sering dapat mengakibatkan seseorang mengidap *Nomophobia*.

Berdasarkan riset yang ditemukan bahwa ada sekitar 58% pria dan 42% wanita mengalami kecemasan bila mereka tidak membawa HP atau kehabisan baterai, Disimpulkanlah bahwa mereka telah menderita *Nomophobia*. Berdasarkan riset Securenvoy disebutkan bahwa pengidap *Nomophobia* meningkat secara signifikan di tahun 2008, dari 1.000 responden dua pertiganya merasa takut jika kehilangan atau tidak bermain dengan ponselnya, serta ditemukan pula pengidap *Nomophobia* terbanyak yaitu rentang di usia 18-24 (77%) dan disusul oleh responden berusia 24-34 tahun (68%), (Pinchot dalam *Telecommunication Industry*, 2013).

Pew Research Center Mobile Technology LI (Lee, 2014) menyatakan bahwa pada Januari 2014, 90% dari populasi orang dewasa Amerika memiliki beberapa jenis ponsel dan 58% dari orang dewasa Amerika memiliki *smarthpone*. Di antara orang dewasa yang memiliki *smarthpone*, 83% berusia 18-29, 74% berusia 30-49, 49% berusia 50-64, dan 19% berusia 65 tahun atau lebih. Dengan demikian, *smarthpone* terutama populer di kalangan orang dewasa muda. Bahkan, mahasiswa yang dianggap sebagai awal pengadopsi *smarthpone* (Park & Lee, 2014). Popularitas *smarthpone* di kalangan mahasiswa adalah ke berbagai fitur dan fungsi yang mereka berikan. *Smarthpone* memungkinkan untuk melakukan berbagai tugas sehari-hari dalam satu perangkat, termasuk, namun tidak terbatas pada, menelepon dan SMS orang, memeriksa dan mengirim pesan email, penjadwalan janji, mengakses internet, belanja online, sosial media, mencari informasi di internet, game dan hiburan (Park & Lee, 2014).

*Nomophobia* atau yang sering disebut *no-mobile-phone-phobia* adalah perasaan ketergantungan kepada *smarthpone* dan mengakibatkan ketakutan berlebihan bila tidak berada disekitar atau memegang *smarthpone* (King, Valenca, Cardoso, & Nardi, 2014). Mayangsari (2012) menyebutkan, *Nomophobia* adalah jenis fobia yang ditandai ketakutan berlebihan jika seseorang kehilangan ponselnya. Orang yang menderita *Nomophobia* selalu hidup dalam kekhawatiran dan selalu was-was dalam meletakkan ponselnya, sehingga selalu membawanya kemanapun pergi. Penderita *Nomophobia* bahkan dapat memeriksa ponselnya hingga 34 kali sehari dan sering membawanya hingga ke toilet. Ketakutan tersebut termasuk dalam hal kehabisan

baterai, melewatkan telepon atau sms, dan melewatkan informasi penting dari jejaring sosial.

Istilah *Nomophobia* pertama kali diperkenalkan dalam sebuah studi di tahun 2008 oleh *The UK Post Office* untuk menginvestigasi kecemasan yang dialami pengguna *mobile phone* (SecurEnvoy dalam Yildirim, 2014). *Mobile phone* menjadi salah satu teknologi yang berkembang pesat. Hal tersebut bisa dilihat dari peningkatan pengguna *mobile phone* setiap tahunnya. Ericsson dalam risetnya berjudul *Ericsson Mobility Report* menyampaikan bahwa pada tahun 2015, jumlah total pengguna *mobile phone* akan melampaui jumlah penduduk dunia (Lee, 2014).

*Nomophobia* juga termasuk gejala baru yang dialami manusia dalam berinteraksi dengan teknologi baru. Sebenarnya, istilah *Nomophobia* masih belum ada dalam daftar DSM (*Diagnostic Statistic Manual*). Namun arti *Nomophobia* sendiri adalah kecemasan atau ketakutan dalam diri seseorang (Phobia Sosial), itu berarti sesuai dengan Diagnostik dan Statistik Manual Gangguan Mental (DSM-IV) (2000), bahwa gangguan phobia sosial digambarkan sebagai gangguan kecemasan evolusi kronis. Hal ini ditandai oleh kecemasan intens dalam situasi sosial yang melibatkan antar kontak, kinerja atau keduanya, yang dapat menyebabkan kecemasan ekstrim atau gangguan akut pada kehidupan sehari-hari individu (Wiederhold, Wiederhold, Jang & Richards, 2000).

Sedangkan dalam penelitian SecurEnvoy telah menemukan bahwa sekitar 66 persen dari 1.000 pengguna ponsel memiliki *Nomophobia*. Tetapi tingkat *Nomophobia* tersebut berbeda-beda pada masing-masing orang. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa wanita sedikit lebih waspada dalam menyimpan ponselnya yaitu sebesar 70 persen dibanding pria yang hanya 61 persen. Sementara itu, pria lebih mungkin memiliki dua atau lebih ponsel dibandingkan wanita dengan alasan menyukai teknologi atau alasan pribadi lainnya (Woonjun dalam Yildirim, 2014).

Dampak dari *Nomophobia* tentu saja cukup banyak bagi kehidupan sosial manusia dan juga kesehatan. Dengan penggunaan *smarthpone* yang cukup tinggi mengakibatkan sebagian orang lebih fokus pada perangkat bergerakanya dan mengabaikan orang lain disekitarnya ketika berkumpul. Hal ini berdampak pada gejala stress, kurang fokus, sering panik dan juga marah tanpa sebab yang jelas, dan anti sosial (Khalisa, 2015). Dampak negatif gejala *Nomophobia* lainnya adalah bagi kesehatan, yaitu gelombang elektromagnet dari luar atau dari telepon selular, bertabrakan dengan gelombang elektromagnet tubuh kita, sehingga bisa menyebabkan pusing atau nyeri kepala, kelelahan (*fatigue*), gangguan sistem imun, iritasi mata dan meningkatkan risiko penyakit-penyakit lainnya. Seperti risiko terhadap alzheimer, tumor otak, kanker, *sleeping disorder* (gangguan susah tidur), permasalahan *orthopedik*, bahkan bisa mematikan sperma. Permasalahan mata yang umumnya muncul akibat terlalu sering menatap layar dengan huruf-huruf yang super mini (Pavithra, 2015).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah diuraikan di atas bahwa pengguna *smartphone* terbanyak adalah mahasiswa. Penelitian yang telah dipaparkan menjelaskan bahwa, terdapat sebanyak 77% pengidap *Nomophobia* adalah mahasiswa. Maka peneliti ingin melakukan penelitian terhadap mahasiswa di UMM. Hal ini dikarenakan mahasiswa adalah pengguna *smartphone* terbanyak dan cukup besar dalam beberapa penelitian. Mahasiswa yang rentang usianya antara 18-24 tahun memiliki kecemasan yang cukup tinggi jika kehilangan atau berjauhan dengan *smartphone*-nya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena *Nomophobia* di kalangan mahasiswa tersebut dapat merubah perilaku dan pola komunikasi yang terjadi dalam lingkungannya sehari-hari.

Mahasiswa adalah kelompok yang terlihat lebih rentan terhadap ketergantungan pada internet dan *smartphone* dibandingkan kelompok masyarakat lainnya. Karena mahasiswa berada pada fase *emerging adulthood* yaitu masa transisi dari remaja akhir menuju ke dewasa muda dan sedang mengalami dinamika psikologis (Kandell, 1998). Pada fase ini, mahasiswa sedang berproses membentuk identitas diri, berusaha hidup mandiri dengan melepaskan diri dari dominasi ataupun pengaruh orang tua. Mencari makna hidup dan hubungan interpersonal yang intim secara emosional.

*Emerging adulthood* juga memiliki karakter yang kurang stabil seperti hubungan interpersonal, pengelolaan kebutuhan hidup, pengembangan emosional dan kognitif. Ketika individu mengalami kesulitan dalam perkembangannya, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan internet menjadi lebih penting dibandingkan apa yang dilakukan orang lain pada umumnya, karena aktivitas online dapat memperluas dan memperkuat jaringan sosial mereka (Smahel dalam Soliha 2015). Maka dari itu, berdasarkan uraian tersebut peneliti ingin melakukan penelitian *Nomophobia* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang dikarenakan penelitian ini belum pernah ada sebelumnya. Universitas Muhammadiyah Malang juga merupakan kampus yang cukup besar dengan jumlah mahasiswa mencapai puluhan ribu, yang memungkinkan terjadinya gejala *Nomophobia* seperti pada penelitian sebelumnya dalam jurnal-jurnal Internasional yang telah peneliti sebutkan pada paragraph sebelumnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui gambaran *Nomophobia* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang. Serta bisa menggunakan internet dan fasilitas dunia modern dengan sebaik-baiknya tanpa menghiraukan lingkungan sosialnya. Studi deskriptif ini penting untuk dilakukan dengan harapan mampu memberikan pengetahuan dan menggambarkan fakta-fakta dan memaparkan dari berbagai sumber dengan adanya fenomena *Nomophobia* pada mahasiswa di UMM. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu Dan mampu memberikan sikap yang positif mengenai dampak adanya *Nomophobia*.

## ***Nomophobia***

*Nomophobia* pertama kali diperkenalkan dalam sebuah studi di tahun 2008 oleh *The UK Post Office* untuk menginvestigasi kecemasan yang dialami pengguna *mobile phone* (SecurEnvoy dalam Yildirim, 2014). *Mobile phone* menjadi salah satu teknologi yang berkembang pesat. Hal tersebut bisa dilihat dari peningkatan pengguna *mobile phone* setiap tahunnya. Ericsson dalam risetnya berjudul *Ericsson Mobility Report* menyampaikan bahwa pada tahun 2015, jumlah total pengguna *mobile phone* akan melampaui jumlah penduduk dunia.

Perilaku tentang pengguna *smartphone* yang sering merasa cemas, takut kehabisan baterai, sering memeriksa *smartphone* setiap waktu, serta penggunaan *smartphone* yang berlebihan ini mulai diperkenalkan dengan nama *Nomophobia* (no-mobile-phone-phobia) atau lebih dikenal dengan istilah *smartphone addiction* (Kalaskar, 2015; Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013). Lebih parahnya lagi, kecanduan *smartphone* juga menyebabkan stress, gangguan tidur, terganggunya perkembangan otak, dan juga radiasi yang dipancarkan oleh *smartphone* dapat merusak DNA manusia (Kania, 2015; Kinanti, 2013).

*Nomophobia* memiliki pengertian yang sama dengan *smartphone addiction*. *Smartphone addiction* adalah kecanduan *smartphone*. Kecanduan atau *addiction* didefinisikan sebagai kelainan secara fungsional anggota tubuh yang disebabkan oleh makanan atau keracunan obat, bisa juga kondisi patologis tidak bisa berhenti dan terus-menerus menggunakan alkohol dan obat-obatan, dan kondisi dimana tidak mampu menilai atau membedakan sesuatu hal secara rasional. Kecanduan itu sendiri pernah digunakan untuk kasus perjudian, internet, game, penggunaan ponsel, ataupun perilaku lainnya. Sedangkan *smartphone* sendiri adalah telepon genggam modern yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi yang menyerupai fungsi computer. *Smartphone* biasanya memiliki beberapa fitur modern, seperti e-mail, media player, dapat berfungsi sebagai kamera, memiliki unit navigasi GPS, dan dapat digunakan untuk browser web, baik memakai data selular maupun jaringan Wi-Fi. (Kwon dkk, 2013).

*Smartphone Addiction Disorder* (SPAD) adalah penggunaan *smartphone* yang kompulsif dimana seseorang menggunakannya secara berlebihan dan menyebabkan gangguan fungsi sosial, fisik, dan kognitif yang signifikan. Kehilangan atau terpisah dengan *smartphone* (baik secara fisik atau kehabisan daya baterai) menyebabkan setidaknya lima gejala yang sebelumnya dikenal sebagai *Nomophobia* seperti ketakutan, atau kecemasan, depresi, gemetar, berkeringat, tekanan darah meningkat, perasaan kesepian dan serangan panik. Gejala tersebut akan berhenti ketika kembali menerima *smartphone* (Tran, 2016).

*Nomophobia* adalah gangguan dari abad ke-21 yang cenderung menunjukkan ketidaknyamanan atau kecemasan ketika berada jauh dari ponsel atau komputer. Ini adalah perasaan takut seseorang yang berlebihan apabila tidak dapat terhubung

dengan internet dan atau berjauhan dari *smartphone* miliknya (King, Valenca, Nardi, 2010). Kata *Nomophobia* muncul dan diciptakan di Inggris dari kata “phobia tidak adanya *mobile phone*”. Penelitian yang dilakukan pada inovasi teknologi mengungkapkan bahwa komputer dan web menjadi bagian dari kehidupan kita, mereka mulai menghasilkan transformasi perilaku psikologis yang cukup serius. Dampak psikologis dari hubungan seseorang dengan *mobile phone*, antara teknologi baru lainnya cukup banyak dan terus menerus yang menyebabkan adanya perubahan akibat teknologi baru pada perilaku manusia (Park & Lee, 2014).

Kecanduan *smartphone* atau *Nomophobia* merupakan fenomena baru dan dicina disebut dengan “Keichu” dan lebih banyak mempengaruhi mahasiswa (Monaco, dalam Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016). Sebanyak 18 negara telah menemukan bahwa 70% mengatakan *smartphone* lebih penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian sebanyak 60% merasa wajib untuk terus memeriksa *smartphone* untuk *update* kegiatan terbaru, dan mereka merasa cemas ketika berjauhan dan tidak dapat memeriksa *smartphone*. Bahkan 90% mengatakan bahwa mereka memeriksa *smartphone* terlebih dahulu sebelum menggosok gigi, berpakaian, dan sarapan pagi (Cisco, 2012).

### **Dimensi *Nomophobia***

Dimensi *Nomophobia* dirangkum melalui *self-report* dalam kuesioner yang terdiri dari empat aspek (Yidirim, 2014) yaitu;

- a. *Not being able to communicate* (tidak bisa berkomunikasi).  
Dimensi *Nomophobia* pertama adalah tidak bisa berkomunikasi. Ini mengacu pada perasaan kehilangan jaringan komunikasi yang mudah dan *instan* yang biasanya dapat digunakan untuk menghubungi orang-orang terdekat. Serta ketidakmampuan menggunakan layanan yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi baik itu untuk menghubungi atau dihubungi.
- b. *Losing connectedness* (kehilangan sinyal atau jaringan *Wi-Fi*)  
Dimensi kedua adalah kehilangan koneksi atau keterhubungan dengan internet. Item yang dikelompokkan dalam dimensi ini adalah terkait dengan perasaan kehilangan konektivitas atau sinyal internet di *smartphone* ataupun kehilangan jaringan *Wi-Fi*, semisal untuk *update* status di media sosial.
- c. *Not being able to access information* (tidak dapat mengakses informasi)  
Dimensi ketiga adalah tidak dapat mengakses informasi jika tidak ada *smartphone*. Item dalam dimensi ini mencerminkan ketidaknyamanan kehilangan akses informasi secara *online* melalui *smartphone*, tidak dapat menerima dan melihat informasi di *smartphone* dalam beberapa waktu.
- d. *Giving up convenience* (ketakutan dan merasa kurang nyaman)



Dimensi keempat adalah perasaan takut dan merasa kurang nyaman jika jauh dari *smartphone*.

Dimensi *Nomophobia* memiliki delapan ciri khas atau tanda. Tanda-tanda yang muncul hampir sama dengan kecanduan internet, oleh karena itu kecanduan *smartphone* merupakan pengembangan dari kecanduan internet yang terlebih dahulu muncul. Menurut Young dalam (Putra, 2016) delapan tanda tersebut yaitu :

1. Selalu memikirkan untuk segera melakukan *online*. Tidak sabar jika selama beberapa menit saja meninggalkan *smartphone* untuk *update status* dan berbagi kegiatan dengan teman *online*.
2. Berkeinginan menggunakan internet dengan waktu lama untuk mendapatkan kepuasan. Merasa senang jika berlama-lama dengan *smartphone*-nya untuk melakukan *online* dengan menggunakan internet.
3. Kurangnya kontrol diri dalam mengontrol, mengurangi, maupun menghentikan penggunaan internet. Perasaan ingin terus menggunakan *smartphone* sepanjang waktu tanpa dapat membatasi penggunaannya.
4. Sering merasa murung dan gelisah. Pengguna *smartphone* sering merasa murung dan gelisah apabila kehilangan atau bahkan berada jauh dari *smartphone* kesayangannya.
5. *Online* lebih lama dari waktu yang telah diharapkan. Kegiatan *online* memang sangat mengasyikkan, sehingga membuat pengguna *smartphone* pun sering kehilangan kendali dengan *smartphone*-nya.
6. Berani mengambil resiko kehilangan hubungan untuk berinternet. Pengguna *smartphone* yang kehabisan paket data atau kehilangan *smartphone*-nya memiliki kemampuan untuk sejenak merasakan kehilangan koneksi dalam berinteraksi dengan rekannya melalui internet.
7. Rela berbohong untuk menutupi tingkat penggunaan dengan internet. Rela berbohong dan menyatakan bahwa ia adalah pengguna pasif demi menutupi tingkat penggunaan internet aktif dengan nilai yang tinggi pada dirinya.
8. Menggunakan internet sebagai media untuk melarikan diri dari masalah dan gangguan *mood* (seperti tidak berdaya, perasaan bersalah, dan depresi). Biasanya akan sering *update* atau berbagi hal-hal yang menggambarkan keadaan dirinya yang tak berdaya, merasa bersalah, dan bahkan mengalami depresi.

### **Faktor yang mempengaruhi *Nomophobia***

Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu :

a. Faktor internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Pertama, tingkat *sensation seeking* yang tinggi, individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah

mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. Kedua, *self-esteem* yang rendah, individu dengan *self-esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan telepon genggam akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. Ketiga, kepribadian ekstrasversi/ekstrovert yang tinggi. Keempat, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.

b. Faktor situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.

c. Faktor sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas mandatory behavior dan connected presence yang tinggi. Mandatory behavior mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. Connected presence lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

d. Faktor eksternal

Disebut faktor eksternal dikarenakan faktor ini berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya.

Mark, Murray, Evans, & Willig (dalam Trisilia 2012), mengemukakan kecanduan disebabkan karena:

1. Adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan.
2. Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan.
3. Terjadinya perilaku terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.

## ***Nomophobia* pada Mahasiswa**

Kamus Besar Bahasa Indonesia, menjelaskan bahwa mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi. Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi. Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejala-gejala yang ada didalam perasaan (Poerwadarminta, 2005).

Sedangkan definisi mahasiswa yang disampaikan oleh Kandell, mahasiswa adalah kelompok yang terlihat lebih rentan terhadap ketergantungan pada internet dan *smartphone* dibandingkan kelompok masyarakat lainnya. Karena mahasiswa berada pada fase *emerging adulthood* yaitu masa transisi dari remaja akhir menuju ke dewasa muda dan sedang mengalami dinamika psikologis (Kandell, 1998). Pada fase ini, mahasiswa sedang berproses membentuk identitas diri, berusaha hidup mandiri dengan melepaskan diri dari dominasi ataupun pengaruh orang tua. Mencari makna hidup dan hubungan interpersonal yang intim secara emosional. *Emerging adulthood* juga memiliki karakter yang kurang stabil seperti hubungan interpersonal, pengelolaan kebutuhan hidup, pengembangan emosional dan kognitif.

Pengguna *smartphone* memang tidak ada batasan usia, akan tetapi pengguna *smartphone* rentang usia 18-29 tahun merupakan pengguna *smartphone* yang paling banyak mengalami *Nomophobia* dibandingkan dengan kisaran usia lainnya (Noviadhista, 2015). Pada kolom *The Youth* koran Jawa Pos Radar Malang (Nazir, 2015), melakukan *survey* tentang *Nomophobia* terhadap remaja kota Malang. Menemukan bahwa sebanyak 67 persen remaja selalu mengecek dan memeriksa *smartphone* mereka setiap 5 menit sekali, dan hanya 5 persen yang menyatakan mereka hanya memeriksa diatas satu jam sekali. Hal ini merupakan bukti bahwa sebagian besar remaja di Kota Malang dapat dinyatakan teridentifikasi fenomena *Nomophobia*. Padahal pada usia remaja tersebut merupakan awal dari perkembangan fisik, kognitif, dan sosioemosi yang menjadikan remaja melangkah menuju kematangan orang dewasa (Santrock, 2012).

Berdasarkan riset yang ditemukan bahwa ada sekitar 58% pria dan 42% wanita mengalami kecemasan bila mereka tidak membawa HP atau kehabisan baterai, Disimpulkanlah bahwa mereka telah menderita *Nomophobia*. Kemudian berdasarkan riset Securenvoy disebutkan bahwa pengidap *Nomophobia* meningkat secara signifikan di tahun 2008, dari 1.000 koresponden dua pertiganya merasa takut jika kehilangan atau tidak bermain dengan ponselnya, serta ditemukan pula pengidap *Nomophobia* terbanyak yaitu rentang di usia 18-24 tahun (77%) dan disusul oleh responden berusia 24-34 tahun (68%), (Pinchot, dalam *Telecommunication Industry*, 2013). Dan pengidap *Nomophobia* usia 18-24 tahun adalah mahasiswa (Park & Lee, 2014).

Penelitian Pew Research Center *Mobile Technology LI* (Lee, 2014), pada Januari 2014, 90% dari populasi orang dewasa Amerika memiliki beberapa jenis ponsel dan 58% dari orang dewasa Amerika memiliki *smarthpone*. Di antara orang dewasa yang memiliki *smarthpone*, 83% berusia 18-29 tahun, 74% berusia 30-49 tahun, 49% berusia 50-64 tahun, dan 19% berusia 65 tahun atau lebih. Dengan demikian, *smarthpone* terutama populer di kalangan orang dewasa muda.

Popularitas *smarthpone* di kalangan mahasiswa adalah ke berbagai fitur dan fungsi yang mereka berikan. *Smarthpone* memungkinkan untuk melakukan berbagai tugas sehari-hari dalam satu perangkat, termasuk, namun tidak terbatas pada, menelepon dan SMS orang, memeriksa dan mengirim pesan email, penjadwalan janji, mengakses internet, belanja *online*, sosial media, mencari informasi di internet, *game* dan hiburan (Park & Lee, 2014).

Penelitian Mediasyifa (dalam Noviadhista, 2015) disebutkan beberapa pengaruh buruk *smartphone* atau *gadget* terhadap mahasiswa, yaitu terhadap kesehatan, pendidikan atau prestasi serta terhadap keluarga dan masyarakat. Seorang anak yang menggunakan *smartphone* atau *gadget* dengan intensitas waktu yang berlebihan akan mengakibatkan kerusakan pada mata, memberikan beban pada tulang leher dan tulang punggung, menyebabkan insomnia dan menyebabkan nomophobia. Pada perkembangan kepribadiannya, anak merasa memiliki dunianya sendiri dan lebih agresif terhadap keluarga dan orang disekitarnya.

Studi terbaru dari tim media yayasan kesehatan di Norwegia menyebutkan, rata-rata remaja menggunakan perangkat elektronik sebelum mereka tidur. Survei itu dilakukan terhadap 9.846 remaja berusia 16-21 tahun selama dua tahun terakhir. Gelombang cahaya panjang pendek yang dihasilkan layar *gadget* ternyata mampu mengganggu rasa mengantuk dan tidur (Flew, 2012). Indonesia menduduki posisi kelima besar dunia pengguna *gadget* terbanyak. Diprediksi memiliki rata-rata pertumbuhan hampir 70% tiap tahunnya sejak 2010 sampai 2013 untuk peningkatan pasar *gadget*. Dari setiap 100 orang pengguna *gadget*, 70 orang diantaranya ialah anak remaja yang berperan aktif dalam penggunaan *gadget* (Kinanti, 2013).

Kecenderungan tersebut menjadikan pengguna *smartphone* tidak bisa lepas dari perangkat dan mempengaruhi kehidupan sosial mereka. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Townsend (2010) menyebutkan bahwa hp atau *smartphone* mempengaruhi pola perilaku seseorang dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Orang tidak lagi merasa tabu jika harus disibukkan dengan *smartphone*-nya ketika berada di pemakaman, atau saat sedang makan malam. Pada akhirnya kemunculan jargon mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat menjadi tidak terelakan.

Orang lebih disibukkan dengan *gadget* atau *smartphon*nya dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan.

Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan (DeVito, 2015). Jika salah satu individu menggunakan *smartphone* saat terlibat perbincangan bukan tidak mungkin bahwa mereka tidak dapat menyerap informasi secara maksimal dan sebagai akibatnya lawan bicara mereka harus mengulang pernyataan yang sama. Ketidakmampuan seseorang dalam menerima informasi secara utuh disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya adanya distorsi yang mengganggu pengoptimalan pesan di proses secara sempurna.

Ketidakmampuan seseorang dalam menerima informasi secara utuh disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya adanya distorsi yang mengganggu pengoptimalan pesan di proses secara sempurna. Robert Kaunt (dalam Sparks, 2013) menyatakan bahwa individu yang menggunakan hp nya secara berlebihan akan mengalami *short attention span* atau gangguan pemusatan perhatian. Pada level ini mereka tidak bisa memahami informasi yang disampaikan secara utuh karena teknologi seperti *smartphone* menyebabkan *distraction* atau gangguan. Efek jangka panjang dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan adalah mereka akan mengalami gangguan kesehatan.

Lebih lanjut lagi, Kaunt menjelaskan bahwa semakin sering anggota keluarga menggunakan internet, maka semakin besar pula terisolasinya diri mereka. Selain terisolasi dari lingkungan, disebutkan pula sejumlah efek negatif yang ditimbulkan seperti menyajikan hal privasi secara berlebihan di sosial media, adanya gangguan kesehatan seperti tidak bisa lepas dari *handphone* atau yang dikenal dengan *Nomophobia* (Sparks, 2013). Sebagai faksi yang menikmati perkembangan *smartphone*, generasi muda merupakan kelompok yang paling banyak menggunakan *smartphone* dan internet. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Markplus Insight Indonesia, pengguna *smartphone* terbanyak adalah remaja kelompok usia 16 sampai 21 tahun dengan persentase 39% (Yulianti dalam Hanika, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Young (1998) menggunakan kriteria diagnosis judi patologis *pathological gambling* dari DSM IV (*Diagnostics and Statistical Manual of Mental Disorder*) guna membedakan pengguna internet yang mengalami ketergantungan dan ketidaktergantungan. Penggunaan judi patologis sebagai modelnya, kecanduan internet dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan suatu zat yang memabukkan. Young (1998) menemukan bahwa pengguna internet yang kecanduan mengalami gangguan pada kehidupan akademis, relasi dengan keluarga, teman, serta pekerjaan.

Dampak dari *Nomophobia* tentu saja cukup banyak bagi kehidupan sosial manusia dan juga kesehatan. Dengan penggunaan *smarthpone* yang cukup tinggi mengakibatkan sebagian orang lebih fokus pada perangkat bergeraknya dan mengabaikan orang lain disekitarnya ketika berkumpul. Hal ini berdampak pada gejala stress, kurang fokus, sering panik dan juga marah tanpa sebab yang jelas, dan anti sosial (Khalisa, 2015). Dampak negatif gejala *Nomophobia* lainnya adalah bagi

kesehatan. Yaitu gelombang elektromagnet dari luar atau dari telepon selular, bertabrakan dengan gelombang elektromagnet tubuh kita, sehingga bisa menyebabkan pusing atau nyeri kepala, kelelahan (fatigue), gangguan sistem imun, iritasi mata dan meningkatkan risiko penyakit-penyakit lainnya. Seperti risiko terhadap alzheimer, tumor otak, kanker, *sleeping disorder* (gangguan susah tidur), permasalahan *orthopedik*, bahkan bisa mematikan sperma. Permasalahan mata yang umumnya muncul akibat terlalu sering menatap layar dengan huruf-huruf yang super mini (Pavithra, 2015)

Bragazzi dan Puente (2014), kecanduan *smartphone* merupakan perasaan tidak nyaman, perasaan cemas, perasaan gelisah, dan perasaan sedih yang disebabkan karena terputusnya koneksi dengan *smartphone*. Sedangkan menurut Park & Lee (2014), menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* diumpamakan seperti keracunan, seperti kehilangan daya kontrol, kurangnya sikap toleransi, adanya gejala dari penarikan diri dengan lingkungan sosialnya, menjadi lebih obsesif, menjadi sangat bergantung pada *smartphone*-nya, dan adanya permasalahan secara interpersonal.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa *Nomophobia* adalah keadaan dimana seseorang merasa tidak nyaman, cemas, gelisah, kurangnya kontrol terhadap diri sendiri ketika tidak memegang *smartphone*. Hal tersebut ditandai dengan terganggunya rutinitas sehari-hari, perasaan menarik diri dari keramaian, lebih cenderung untuk melakukan hubungan interpersonal melalui dunia maya, menggunakan *smartphone* secara berlebihan, dan berkurangnya sikap toleransi terhadap lingkungannya. Dan berdasarkan penelitian-penelitian yang telah diuraikan di atas bahwa pengidap *Nomophobia* terbanyak adalah mahasiswa. Karena mahasiswa dianggap sebagai awal pengadopsi *smarthpone* (Park & Lee, 2014).

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Darmawan, 2014). Sedangkan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Penelitian deskriptif berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Data yang dikumpulkan semata-mata deskriptif sehingga tidak bermaksud mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi maupun implikasi (Azwar, 2012). Pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan peneliti karena ingin mengetahui bagaimana fenomena *Nomophobia* di kalangan mahasiswa dapat merubah perilaku dan pola komunikasi yang terjadi dalam lingkungannya sehari-hari.

## Subjek Penelitian

Populasi yang menjadi sumber untuk penggalan data adalah seluruh Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang. Sedangkan untuk teknik sampling yang akan digunakan adalah *Non Probability Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi yang dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2014).

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *Sampling* kuota. *Sampling* kuota adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan. Bila pada pengambilan sampel dilakukan secara kelompok maka pengambilan sampel dibagi rata sampai jumlah (kuota) yang diinginkan. Sampel yang diinginkan peneliti adalah sebanyak 367 responden.

Sebanyak 28.103 dari jumlah populasi yang ada, maka sesuai dengan tabel penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu dengan taraf kesalahan 5% adalah sebanyak 344 orang (Sugiyono, 2014). Sedangkan karakteristik sederhana subjek penelitian adalah mahasiswa aktif di Universitas Muhammadiyah Malang, laki-laki maupun perempuan, menggunakan *smartphone* sebagai media untuk berkomunikasi, dengan rentangan usia 18-24 tahun, mencakup semua fakultas.

## Variabel dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini terdiri dari satu variabel yaitu *Nomophobia*. *Nomophobia* adalah ketakutan atau kecemasan ketika jauh dari *handphone* atau *smartphone*. Perasaan ini ditandai dengan adanya perasaan tidak nyaman dan sering merasa gelisah jika kehabisan baterai, kuota internet habis, tidak adanya sinyal, dan sering memeriksa *smartphone* setiap waktu. Sehingga berdampak pada interaksi sosial, kesehatan, dan juga terganggunya perkembangan otak. *Nomophobia* adalah bagian dari *smartphone addiction*, dimana artinya adalah kecanduan *smartphone*. Gejala yang ditimbulkan dari *Nomophobia* adalah gemetar, berkeringat, tekanan darah meningkat, merasa sendiri atau kesepian, depresi, dan cemas.

Metode pengumpulan data variabel *Nomophobia* diungkap dengan menggunakan skala NMP-Q (*Nomophobia questionnaire*) yang telah disusun oleh Yildirim (2014). Instrumen ini menggunakan skala likert yang terdiri dari 20 item pernyataan dengan meliputi empat kriteria, yaitu: tidak dapat berkomunikasi, kehilangan sinyal atau jaringan *Wi-Fi*, merasa tidak dapat mengakses informasi jika tidak ada *smartphone*, serta adanya ketakutan dan merasa kurang nyaman jika jauh dari *smartphone*. Skala likert NMP-Q memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,945 dan indeks validitas sebesar 0,503-0,774 dengan 20 item valid.

Berdasarkan hasil validasi alat ukur dengan menggunakan metode *try out* yang diberikan kepada 50 orang mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang, maka didapatkan hasil skala NMP-Q sebanyak 19 item valid dan 1 item dinyatakan gugur (tidak valid) dengan indeks validitas sebesar 0,381-0,718 dan nilai reliabilitas sebesar 0,904.

### **Prosedur dan Analisa Data Penelitian**

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, pertama persiapan, kedua pelaksanaan, dan ketiga adalah tahap analisa. Tahap persiapan diawali dengan mempersiapkan instrumen berupa skala NMP-Q (*Nomophobia questionnaire*) Skala NMP-Q (*Nomophobia questionnaire*) yang kemudian diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia. Setelah instrumen sudah siap, kemudian peneliti melakukan uji coba (*try out*) untuk mengetahui validitas dan reliabilitas alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Penyebaran skala *try out* diberikan kepada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang dengan jumlah responden sebanyak 50 orang pada tanggal 8 April 2017.

Tahapan berikutnya adalah melakukan penyebaran skala yang telah valid kepada para responden, peneliti meminta izin untuk melaksanakan dan mengambil responden mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang di Universitas Muhammadiyah Malang yang bersedia untuk dijadikan sampel. Penyebaran skala melalui *link* yang dibuat oleh peneliti disebarkan kepada seluruh mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang melalui jejaring sosial yang dilaksanakan sejak tanggal 9-11 April 2017.

Tahap terakhir adalah analisa data. Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan input dari hasil penyebaran skala yang telah dilakukan. Peneliti mulai menganalisis data tersebut dengan menggunakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif yaitu statistik yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2014).

Pada penelitian deskriptif, akan dikemukakan cara-cara penyajian data, dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi. Sajian yang baik dalam bentuk tabel maupun grafik adalah sebagai upaya untuk memperjelas makna informasi hasil penelitian. Nazir (1998), menyatakan statistika deskriptif (*descriptif statistics*) yaitu proses pengumpulan dan peringkasan data, serta upaya untuk menggambarkan berbagai karakteristik yang penting pada data yang telah terorganisasikan tersebut.



## HASIL PENELITIAN

Setelah penelitian ini dilakukan, diperoleh beberapa hasil yang akan dipaparkan dengan beberapa tabel berikut. Tabel pertama pada hasil penelitian ini merupakan deskripsi subjek yang turut serta dalam penelitian tentang *Nomophobia* di Universitas Muhammadiyah Malang.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di Universitas Muhammadiyah Malang dengan rentang usia 18-24 tahun. Total subjek dalam penelitian ini adalah 367 orang. Berikut ini adalah penjelasan mengenai gambaran umum responden jika dilihat dari usia dan jenis kelamin.

**Tabel 1. Data Demografi Responden**

Kategori	Tinggi	Persentase	Rendah	Persentase
<b>Jenis Kelamin</b>				
Laki-laki	83	23%	51	14%
Perempuan	136	37%	97	26%
<b>Usia</b>				
18-20 th	57	16%	32	8%
21-22 th	105	29%	86	23%
22-24 th	57	16%	30	8%
<b>Organisasi</b>				
Ya	86	24%	55	15%
Tidak	133	36%	93	25%
<b>Tempat Tinggal</b>				
Kontrak	37	10%	21	6%
Kos	95	26%	75	20%
Rumah Sendiri	87	24%	52	14%
<b>Tinggal Dengan</b>				
1-2 orang	45	12%	28	8%
2-3 orang	29	8%	26	7%
> 3 orang	145	40%	94	25%

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan nilai untuk data demografi mengenai gambaran umum responden berdasarkan data yang sudah ada. Untuk kategori jenis kelamin, perempuan adalah nilai tertinggi dengan persentase sebesar 37%. Untuk kategori usia, 18-20 tahun dengan nilai tinggi yaitu 16%, usia 21-22 tahun sejumlah 29%, kemudian usia 22-24 tahun sebesar 16%. Sedangkan untuk kategori organisasi, yang mengikuti kegiatan organisasi (ya) sejumlah 24% dan yang tidak mengikuti kegiatan organisasi

sebesar 36% dalam kategori tinggi. Kategori tempat tinggal, yang termasuk tinggi adalah tempat tinggal kontrak sebesar 10%, kos sebesar 26%, dan yang tinggal di rumah sendiri sebesar 24%. Untuk kategori tinggal dengan berapa orang, maka untuk kategori tinggi yang tinggal dengan 1-2 orang sebesar 12%, tinggal dengan 2-3 orang sebesar 8%, dan tinggal dengan lebih dari 3 orang sebesar 40%.



**Tabel 2. Deskripsi data Penggunaan *Smartphone***

<b>Kategori</b>	<b>Tinggi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Rendah</b>	<b>Persentase</b>
<b>Lama Penggunaan <i>smartphone</i></b>				
<1 tahun	2	1%	1	0%
1-2 tahun	7	2%	5	1%
2-3 tahun	8	2%	7	2%
3-4 tahun	31	8%	9	3%
> 5 tahun	171	47%	126	34%
<b>Intensitas membuka <i>smartphone</i> dalam 1 hari</b>				
5-10 menit	56	15%	61	17%
20-30 menit	63	17%	51	14%
1-3 jam	51	14%	18	5%
Lain-lain	49	13%	18	5%
<b>Aplikasi yang sering digunakan</b>				
Line	66	18%	41	11%
BBM	26	7%	27	7%
Whatsapp	59	16%	39	11%
Instagram	50	14%	30	8%
Lain-lain	18	5%	11	3%
<b>Aktifitas yang sering dilakukan pada <i>smartphone</i></b>				
<i>Chatting</i> melalui jejaring sosial	179	85%	132	36%
<i>Update</i> status	2	1%	2	1%
Mengirim dan menerima <i>e-mail</i>	8	2%	2	1%
Melakukan foto <i>selfie</i>	10	3%	3	1%
Lain-lain	36	10%	9	3%
<b>Manfaat</b>				
Komunikasi	81	22%	34	9%
Hiburan	65	18%	48	13%
Informasi	45	12%	27	7%
Bisnis	42	12%	25	7%
<b>Dampak</b>				
Kesehatan	32	9%	21	6%
Prestasi	134	36%	44	12%
Interaksi Sosial	78	21%	58	16%

Berdasarkan Tabel 2 tersebut, terdapat beberapa kategori dalam penggunaan *smartphone*. Kategori pertama adalah lama penggunaan *smartphone* dalam kategori tinggi pada pilihan jawaban kurang dari 1 tahun dengan nilai 0,5% dengan frekuensi 2 orang dan persentase sebesar 0,5%. Pada jawaban pilihan kedua terlihat bahwa sebanyak 7 responden menjawab menggunakan *smartphone* 1-2 tahun dengan persentase sebesar 2% sama dengan pilihan jawaban ketiga yaitu menggunakan *smartphone* selama 2-3 tahun. Kemudian untuk pilihan jawaban 3-4 tahun dipilih oleh 31 responden dengan persentase sebesar 8%, dan pilihan jawaban yang terakhir pada kategori lama penggunaan *smartphone* adalah dipilih oleh 171 responden dengan persentase sebesar 47%.

Berikutnya adalah kategori intensitas membuka *smartphone* dalam 1 hari dengan 4 pilihan jawaban yang disediakan. Untuk kategori tinggi pada pilihan jawaban 5-10 menit adalah sebanyak 56 responden dengan persentase sebesar 15%, untuk jawaban kedua yaitu 20-30 menit sekali dalam sehari terdapat 63 responden dengan persentase sebesar 17%. Kemudian untuk pilihan jawaban yang ketiga adalah 1-3 jam dalam sehari, dipilih oleh 51 orang responden dengan persentase sebesar 14%, dan untuk pilihan jawaban lain-lain dipilih oleh 49 responden dengan persentase sebesar 13%.

Sedangkan untuk kategori aplikasi yang sering digunakan pada *smartphone* yang tinggi adalah aplikasi Line dengan 66 responden dengan persentase sebesar 18%, kedua adalah BBM dengan 26 responden dengan persentase sebesar 7%. Kemudian ada juga aplikasi Whatsapp yang dipilih oleh 59 responden dengan persentase sebesar 16%. Untuk aplikasi Instagram dipilih oleh sebanyak 50 responden dengan persentase sebesar 14%, dan untuk aplikasi lain-lain yang meliputi *game* dan aplikasi lain yang digunakan, dipilih oleh 18 responden dengan persentase sebesar 5%.

Untuk kategori aktifitas yang sering dilakukan pada *smartphone* ada 5 pilihan jawaban. Yang tinggi pada pilihan jawaban yang pertama adalah sebanyak 179 responden dengan persentase sebesar 85%. Untuk pilihan jawaban kedua adalah *Update* status dengan 2 orang responden dengan persentase sebesar 1%, dan untuk mengirim dan menerima *e-mail* sebanyak 8 responden dengan persentase sebesar 2%. Kemudian untuk pilihan melakukan foto *selfie* dipilih oleh 10 responden dengan persentase sebesar 3%, dan pilihan lain-lain sebesar 10% dengan jumlah responden sebanyak 36 orang.

Sedangkan untuk kategori manfaat, terdapat 4 pilihan jawaban yaitu komunikasi, hiburan, informasi, dan juga bisnis. Untuk komunikasi tinggi sebanyak 81 responden dengan persentase sebesar 22%. Untuk pilihan jawaban yang terkait dengan hiburan, tinggi dipilih oleh 65 responden dengan persentase sebesar 18%. Sedangkan untuk pilihan jawaban informasi dipilih oleh 45 responden dengan persentase sebesar 12%.

Kemudian pilihan jawaban untuk bisnis dipilih oleh 42 responden dengan persentase sebesar 12%.

Kategori terakhir adalah dampak, dengan 3 pilihan jawaban yaitu menyangkut kesehatan, pendidikan atau prestasi, dan juga interaksi sosial. Pilihan jawaban termasuk dalam kesehatan dipilih oleh 32 responden dengan persentase sebesar 9%. Kemudian pilihan kedua yang tinggi adalah prestasi, yang dipilih oleh 134 responden dengan persentase sebesar 36%. Sedangkan untuk pilihan jawaban interaksi sosial yang dipilih oleh 78 responden dengan persentase sebesar 21%.

**Tabel 3. Nilai rata-rata tiap dimensi *Nomophobia* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang**

Kategori	Mean	Standar Deviasi
<i>Not being able to communicate</i> (Tidak dapat berkomunikasi)	19,54	3, 023
<i>Lossing connectedness</i> (Kehilangan sinyal)	12,54	2, 164
<i>Not being able to access information</i> (Tidak dapat mengakses informasi)	19,72	2, 953
<i>Giving up convenience</i> (Ketakutan dan merasa kurang nyaman)	24,98	4, 211

Tabel 3 adalah nilai rata-rata tiap dimensi *Nomophobia*. Terdiri dari kehilangan sinyal, tidak dapat berkomunikasi, ketakutan (kurang nyaman), dan tidak dapat mengakses informasi. Nilai rata-rata dimensi tertinggi adalah kategori ketiga yaitu 24,98 dengan standar deviasi sebesar 4,211. Kategori dimensi ketiga ini adalah tidak dapat mengakses informasi jika tidak ada smartphone. Item dalam dimensi ini mencerminkan ketidaknyamanan kehilangan akses informasi secara *online* melalui smartphone, tidak dapat menerima dan melihat informasi di *smartphone* dalam beberapa waktu.

## DISKUSI

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang mengidap *Nomophobia* lebih tinggi di 3 dimensi *Nomophobia* yaitu tidak dapat berkomunikasi, ketakutan (kurang nyaman), dan tidak dapat mengakses informasi. Sedangkan pada dimensi kehilangan sinyal lebih rendah. Perbedaan hasil antara 3 dimensi tertinggi dengan 1 dimensi

terendah dikarenakan hasil *mean* yang didapat adalah 12,54 yang artinya adalah lebih rendah dari ketiga dimensi yang memiliki nilai lebih dari 19. Kategori tertinggi nilai rata-rata dimensi *Nomophobia* yaitu 24,98 dengan standar deviasi sebesar 4,211.

Pengidap *Nomophobia* tertinggi berdasarkan jenis kelamin adalah perempuan. Hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya hasil data sebanyak 233 responden dengan persentase sebesar 63%. Penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa perempuan adalah pengidap *Nomophobia* tertinggi di beberapa negara. Namun bukan berarti laki-laki tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Seperti dalam Bianchi & Phillips (2005) bahwa laki-laki lebih sering menggunakan *smartphone*nya untuk bisnis dan menghubungi teman-teman mereka, serta dikatakan pula bahwa laki-laki mempunyai lebih dari 2 *smartphone*.

*Nomophobia* tertinggi adalah mahasiswa yang berusia 21-22 tahun. Hal ini mendukung suatu teori yang menyatakan bahwa sebanyak 77% pengidap *Nomophobia* adalah mahasiswa. Berdasarkan riset Securenvoy disebutkan bahwa pengidap *Nomophobia* meningkat secara signifikan di tahun 2008, dari 1000 koresponden dua pertiganya merasa takut jika kehilangan atau tidak bermain dengan ponselnya, serta ditemukan pula pengidap *Nomophobia* terbanyak yaitu rentang di usia 18-24 tahun (77%) dan disusul oleh responden berusia 24-34 tahun (68%), (Pinchot dalam *Telecommunication Industry*, 2013). Sedangkan dalam penelitian ini terdapat sebanyak 61%, dan kategori usia 21-22 tahun adalah kategori tertinggi yang memiliki persentase terbesar dari kategori usia yang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Jordaan dan Surujlal (2013) menemukan sekitar 90% mahasiswa dari generasi Y merasa terikat dengan *cellular phone* dan menemukan ada tujuh dampak yang dihasilkan akibat dari kecanduan *smartphone* yaitu; harga diri dan kepercayaan diri, rekreasi, interaksi dalam keluarga, perhatian, kebahagiaan diri, dan dapat disadapnya sebuah hubungan.

Remaja yang terlahir dalam generasi Y mengalami perbedaan dari segi teknologi yang tidak didapat dari generasi sebelumnya, sehingga *smartphone* tidak dapat dilepaskan dari bagian hidup mereka. Santrock (2012) mengatakan bahwa remaja sekarang menghadapi masa pendewasaan mengalami tahapan-tahapan yang berbeda dengan remaja masa dahulu, salah satu aspek penting menuju pendewasaan mereka adalah media *smartphone* yang sudah melekat, tanpa adanya pengawasan dan kontrol yang baik, media *smartphone* yang seharusnya mempermudah mereka menuju masa dewasa akan menjadi sulit.

Apabila ditinjau dari data demografi keaktifan dalam organisasi, pengidap *Nomophobia* terbanyak adalah yang tidak mengikuti kegiatan organisasi, yaitu dengan frekuensi sebesar 62% dengan frekuensi sebanyak 226 orang. Dapat disimpulkan bahwa ketidakaktifan dalam organisasi dapat mempengaruhi adanya *Nomophobia*. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kemunduran prestasi akademik

pada mahasiswa, dikarenakan terlalu disibukkan dengan intensitas penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Orang cenderung tidak memperhatikan lingkungan sosialnya dan bahkan interaksi sosial juga sedikit demi sedikit berkurang (Mok, Choi, Kim, Choi, Lee., Ahn., Choi, & Song, 2014)

Organisasi mahasiswa adalah wahana pengembangan diri mahasiswa yang diharapkan mampu menampung kreativitas, menyalurkan bakat, dan meningkatkan pengetahuan dan keilmuan mahasiswa. Mahasiswa dikatakan mengikuti kegiatan organisasi, apabila seorang mahasiswa tersebut aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh organisasi tersebut. Padahal, jika mahasiswa aktif dalam kegiatan organisasi-organisasi ekstrakurikuler, mahasiswa dapat memperluas wawasan, menyalurkan bakat, minat serta membentuk suatu pribadi yang kritis dimana hal itu tidak diperoleh di dalam kelas yang formal. Melalui kegiatan organisasi, mahasiswa juga akan memiliki kesiapan kerja karena secara tidak langsung mahasiswa dapat memperoleh pengalaman-pengalaman dari kegiatan organisasi. (Aggarwal, Grover & Basu, 2012)

Pengguna *smartphone* menjadi lebih individualis dan mengalami kecemasan berlebih, sehingga mereka lebih suka menyendiri daripada harus berhadapan dengan lingkungan sosial. Hal ini dibuktikan dengan adanya data bahwa pengidap *Nomophobia* tertinggi berdasarkan tempat tinggal adalah di kos. Dengan persentase sebesar 46% dengan 170 responden. Untuk kategori tinggal bersama, didapatkan data bahwa responden yang tinggal bersama dengan lebih dari 3 orang memiliki kecenderungan *Nomophobia* dengan nilai tertinggi yaitu 65% dari 367 jumlah responden. Kecanduan *smartphone* juga menyebabkan penggunaannya menjadi lebih pasif dan mengalami kontrol diri yang menurun (Lee, 2014).

Intensitas penggunaan *smartphone* tertinggi adalah penggunaannya lebih dari 5 tahun dengan 297 responden dan persentase sebesar 81,2%. Itu sebabnya Indonesia memiliki total penjualan *smartphone* mencapai 55 juta unit pada tahun 2015, dan mengalami kenaikan sejak tahun 2013 silam (Nisianto, 2014).

Pada hasil intensitas responden dalam membuka *smartphone* dalam sehari, rata-rata responden memilih kategori 5-10 menit sekali untuk membuka dan melihat *smartphone*. Hal itu dibuktikan dengan hasil data sebanyak 117 responden dengan persentase sebesar 32% dan diikuti oleh kategori kedua adalah 20-30 menit dengan jumlah responden sebanyak 114 dan persentase sebesar 31,1%. Durasi responden sebenarnya cukup beragam dan tidak hanya memilih dari pilihan yang telah disediakan. Berdasarkan data yang didapat, bahwa responden memiliki jawaban yang bervariasi terkait kategori intensitas membuka *smartphone* tersebut. seperti misalnya, tidak selalu melihat *smartphone* dikarenakan sibuk bekerja, ada juga yang menyebutkan bahwa terkadang hanya membuka *smartphone* jika ada kepentingan ataupun pemberitahuan pesan.

Penelitian oleh Jones (2014) menemukan bahwa 98,5% pengguna *smartphone* mencari kepuasan diri dan penerimaan diri meskipun hanya melalui sosial media, dan 56,9% mengalami kecanduan *instan messaging*. Jones juga menemukan bahwa 82,8% setuju bahwa kecanduan *smartphone* memiliki dampak psikologis terhadap penggunanya, yang merasa kehilangan dan merasa stres ketika mereka tidak membawa *smartphone*. Apalagi banyak sekali aplikasi yang mudah sekali digunakan oleh semua orang termasuk anak-anak di *smartphone*. Seperti aplikasi Line, BBM, Instagram, Whatsapp, dan sebagainya. Terbukti dengan perolehan nilai tertinggi pada aplikasi Line yang dipilih oleh 107 responden atau 29,2%. Dengan 84,7% memilih kategori aktifitas dengan mengirim dan menerima pesan atau *chatting* melalui jejaring sosial.

*Smartphone* banyak memberikan manfaat bagi kehidupan seiring dengan perkembangan jaman. Manfaat yang paling banyak adalah untuk berkomunikasi yang terdapat pada kategori pertama, yang artinya adalah dapat menjalin silaturahmi jarak jauh, menambah teman, menghubungi banyak teman dan saudara jauh, dan sebagainya yang termasuk dalam hal komunikasi. Hal ini dibuktikan dengan adanya data yang telah didapatkan peneliti yaitu sebanyak 81 responden dan persentase sebesar 22%. Berikutnya adalah kategori dengan pilihan kedua yaitu untuk hiburan seperti penggunaan *game*, melihat video-video lucu, dan sebagainya yang berfungsi untuk hiburan. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh 65 responden dengan persentase sebesar 18%.

Kemudian kategori pilihan ketiga adalah untuk memperoleh informasi secara *online* baik melalui Koran *online* ataupun dari jejaring sosial yang biasanya digunakan untuk *chatting*. Data terkait diperoleh penulis dari hasil penelitian dan sebanyak 45 orang responden dengan persentase sebesar 12%. Berikutnya adalah manfaat untuk bisnis. Pada saat ini banyak sekali bisnis-bisnis yang dapat dilakukan secara *online* dan sangat praktis dalam menggunakannya. Tidak lagi harus menunjukkan barang yang ingin dijual, namun cukup dengan menunjukkan gambar-gambar yang telah ada di *internet* sesuai yang diinginkan oleh *customer*. Manfaat yang ke 4 ini dipilih oleh sebanyak 42 responden dan persentase sebesar 12%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kompas menunjukkan pada tahun 2012 mahasiswa memiliki minat untuk berbelanja online dengan angka sebesar 19,9%. Umumnya mahasiswa melakukan belanja online bukan didasarkan pada kebutuhan semata, melainkan demi kesenangan dan gaya hidup sehingga menyebabkan seseorang menjadi boros atau yang lebih dikenal dengan istilah perilaku konsumtif atau perilaku konsumerisme (Hasugian dalam Sari, 2015 ).

Ollie (2008) berpendapat bahwa manfaat dari belanja melalui *online shopping* adalah memberikan kemudahan karena pelanggan dapat memesan produk dalam waktu 24 jam sehari di manapun berada sehingga tidak perlu bersusah payah harus keluar rumah terlebih dahulu, adanya kejelasan informasi karena pelanggan dapat



memperoleh beragam informasi komparatif tentang perusahaan, produk dan pesaing tanpa meninggalkan pekerjaan yang dilakukan oleh pelanggan, dan tingkat keterpaksaan yang lebih sedikit karena pelanggan tidak perlu menghadapi atau melayani bujukan dari faktor-faktor emosional.

*Smartphone* juga memberikan dampak negatif terhadap penggunaannya, perasaan cemas, menjadi depresi, selalu mengecek *smartphone* setiap waktu, merasa ketergantungan, interaksi sosial menjadi berkurang, kurangnya rasa empati terhadap sekitar, menyebabkan perilaku menjadi terganggu dan perasaan buruk, dan bisa menyebabkan terisolasi secara sosial bahkan keterasingan (Bragazzi & Puente, 2014, Jordaan & Surujlal, 2013, Sarwar & Soomro 2013). Penelitian lain juga menemukan bahwa ketika para pengguna *smartphone* menggunakan *smartphone* mereka di tempat umum dapat mengalihkan perhatian mereka, sehingga mengabaikan lingkungan sekitar dan melupakan mereka dari rasa tanggung jawab sosial (Banjo, Hu & Sundar, 2008).

Komunikasi antar manusia memang menjadi mudah dengan adanya teknologi baru dari *smartphone*, akan tetapi kemudahan ini juga menimbulkan masalah baru lainnya, yaitu manusia menjadi ketergantungan terhadap *smartphone*. Ketergantungan ini membawa dampak terhadap kehidupan biologis manusia. Ketergantungan terhadap *smartphone* ini menyebabkan kurangnya frekuensi interaksi sosial antara manusia, bahkan hal yang paling aneh adalah ketika seseorang bekerja dengan bantuan teknologi tanpa menyadari kehadiran orang lain (Mokalu & tangkudung, 2016).

Bahkan ketika seseorang pekerja yang sudah mengalami kecanduan *smartphone* dapat berpotensi menurunkan kinerja karena mereka tetap mengakses akun jejaring sosial mereka ketika berada dalam jam kerja, dan dampak yang ditimbulkan akibat terlalu sering mengakses jejaring sosial melalui *smartphone* dengan menurunnya sikap toleransi, kemampuan untuk memecahkan masalah, dan dapat mengganggu rutinitas sehari-hari (Yolanda, 2013 & Zaremohzzabieh, 2014). Bahkan sebagian besar berpendapat bahwa mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri ketika berada dibalik *smartphone* daripada harus berhadapan dengan orang lain (Kwon dkk, 2013).

## SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Analisa hasil perhitungan rata-rata nilai *Nomophobia* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang lebih tinggi di 3 dimensi *Nomophobia* yaitu tidak dapat berkomunikasi, ketakutan (kurang nyaman), dan tidak dapat mengakses informasi. Sedangkan pada dimensi kehilangan sinyal lebih rendah.

Implikasi secara teoritis dari penelitian ini yaitu, mahasiswa sebagai pengguna diharapkan dapat mengontrol dirinya agar lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*, dengan cara mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*, mengikuti

kegiatan-kegiatan atau organisasi yang lebih bermanfaat, sering berdiskusi dengan teman untuk mengurangi adanya *Nomophobia*. Penelitian ini juga menjadi peringatan terhadap mahasiswa agar lebih banyak mengasah kemampuan-kemampuan dalam diri dengan sering melakukan komunikasi secara tatap muka secara langsung, tidak hanya berkomunikasi dengan menggunakan *smartphone*, sehingga dapat terjalinnya hubungan yang baik antar teman dan lebih mempedulikan lingkungan sekitar.

Bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan variabel yang lebih banyak dan spesifik, contohnya variabel *Nomophobia* dengan variabel lain yang dapat mempengaruhi, seperti : harga diri, interaksi sosial, prestasi akademik, kepercayaan diri, empati, dukungan sosial, faktor budaya, dan lain sebagainya. Peneliti juga dapat meneliti dengan variabel yang sama tetapi dengan subjek dan tempat yang berbeda.



## REFERENSI

- Aggarwal M, Grover S, Basu D. (2012). Mobile Phone Use by Resident Doctors: Tendency to Addiction-Like Behaviour. *German J Psychiatry*, 15, (2), 50-55.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016, November 17). *Survei Internet APJII 2016*. Retrieved November 14, 2016, from Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia: <https://www.apjii.or.id/>
- Azwar, S. (2012). *Sikap manusia: teori dan pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, (2010), *Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas 2010)*, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Jakarta.
- Banjo, O., Hu, Y., & Sundar, S.S. (2008). Cell Phone Usage and Social Interaction with Proximate Others: Ringing in a Theoretical Model. *The Open Communication Journal*, 2008, 2, 127-135.
- Bianchi. A., Phillips, J.G., (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyber Psychology & Behavior*, 8, (1), 40-42.
- Bragazzi, N.L., & Puente, G.D. (2014). A proposal for including *Nomophobia* in the new DSM-V. *Psychology Research and Behavior Management*, 155-160
- Cisco (2012). *Gen Y: new dawn for work, play, identity*. Diakses 30 September 2015, dari <http://www.cisco.com/c/dam/en/us/solutions/enterprise/connected-world-technology-report/2012-CCWTR-Chapter1-Global-Results.pdf>
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- DeVito, J. A. (2015). *Human Communication. The Basic Course*. Thirteenth Edition. USA: Pearson Education.
- Flew, T. (2012). *New Media : an Introduction*. Melbourne: Oxford University Press
- Hanika, I.M. (2015). Fenomena phubbing di era milenial (ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya). *Jurnal interaksi*, 4,(1), 42 – 51.
- Jones, T. (2014). Students' cell phone addiction and their opinions. *The elon journal of undergraduate research in communications*, 5, (1), 74-80.

- Jordaan, D.B. & Surujlal, J. (2013). Social Effects of Mobile Technology on Generation Y Students. *Mediterranean Journal of Social Sciences. MCSER Publishing, Rome-Italy*, 4, (11), 282-288.
- Kalaskar, P.B. (2015). A study of awareness of development of *Nomophobia* condition in *smartphone* user management students in Pune city. *ASM's International E-Journal on ongoing research in management and IT*. 320-326.
- Kandell, J. J., (1998), Internet *Addiction* On Campus: The Vulnerability Of College Students, *Cyberpsychology & Behavior*, 1, (1), 11-17.
- Kania, D. (2015, 01 Mei). *Fakta bahaya radiasi ponsel terhadap kesehatan*. Diakses 10 Juli 2015, dari <http://lifestyle.okezone.com/read/2015/05/01/481/1143020/fakta-bahaya-radiasi-ponsel-terhadap-kesehatan>
- Khalisa (2015, Maret 17). *Penyakit berbahaya itu Nomophobia* Retieved March 17, 2015, from <https://justonyx.wordpress.com/2015/03/17/penyakit-berbahaya-itu-bernama-Nomophobia>
- Kinanti, A.A. (2013, 02 Mei). *Resiko pada otak akibat berlebihan pakai smartphone*. Diakses 10 Juli 2015, dari <http://health.detik.com/read/2013/05/02/105700/2236051/763/3-resiko-pada-otak-akibat-berlebihan-pakai-smartphone>
- King, A.L.S., Valenca, A.M., Cardoso, A., & Nardi, A.E. (2010). Nomophobia: The Mobile phone in Panic Disorder with Agoraphobia. *Cog Behav Neurol*, 23, (1), 52-52.
- King, A.L.S., Valenca, A.M., Cardoso, A., & Nardi, A.E. (2014). Nomophobia: Impact of Cell Phone Use Interfering with Symptoms and Emotions of Individuals with Panic Disorder Compared with a Control Group. *Clinical Practice & Epidemiology in Mental Health*, 10, 28-35.
- Kwon, M, Kim. D.J., Cho., & Yang, S. (2013). The *smartphone addiction* scale development and validation of a short version for adolescents. *PLos ONE* 8(12). doi:10.1371/journal.pone.0083558.
- Lee, S. Y. (2014). Examining the factors that influence early adopters' *smartphone* adoption: The case of college students. *Telematics and Informatics*, 31(2), 308-318.

- Mayangsari, L., (2012). (<http://m.detik.com/health/read/2012/09/21/175751/2030251/736/tidak-bisa-jauh-dari-ponsel-anda-mungkin-menderita-Nomophobia>). (Online). Diakses pada 19 Februari 2017.
- Mok, J.Y., Choi, S.W., Kim, D.J., Choi, J.S., Lee, J., Ahn, H., Choi, E.J., & Song, W.Y. (2014). Latent class analysis on internet and *smartphone* addiction in college students. *Neuropsychiatric disease and treatment* 2014:10, 817–828.
- Mokalu, J.V., Mewengkang, N.N., Tangkudung, J.P.M., (2016). Dampak teknologi *smartphone* terhadap perilaku orang tua di desa Tou Ure kecamatan Tomposo. *E-Journal "Acta Diurna"*, 5, (1), 8-9.
- Nazir, M. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta:Ghalia Indonesia.
- Nazir, M. *Metode Penelitian Bogor Selatan*: Ghalia Indonesia, 2015. Pemimpin Redaksi Jawa Pos Radar Malang, Radar Malang posted, Malang: *Jawa pos Radar Malang*, 2015
- Nistanto, R.K (2014). *Indonesia pasar smartphone terbesar di asia tenggara*, Jakarta, Indonesia.
- Noviadhista, U. F. 2015. *Apakah Kebebasan Internet di Indonesia adalah yang Terburuk di dunia?*(Online) <http://www.techno.id/tech-news/apakah-kebebasan-61-internet-di-indonesia-adalah-yang-terburuk-di-dunia-1511160.html> (28 November 2015)
- Ollie. (2008). *Panduan Praktis Mendesain Template Joomla!* Jakarta: Mediakita.
- Park N. & Lee, Hyunjoo. (2014). *Nature of Youth Smarthpone Addiction in Korea*. Konkuk University. Seoul Korea : National University.
- Pavithra MB, Madhukumar, S., TS., & MM. (2015). A study on *Nomophobia*-mobile phone dependence, among students of a medical college in bangalore: National. *Journal of Community Medicine*, (6), 340-341.
- Pradana, P.W., Muqtadiroh, F.A., & Nisafani, A.M., (2016). Perancangan aplikasi untuk mengurangi *Nomophobia* dengan pendekatan gamifikasi. *Jurnal Teknik ITS*, 5, (1), A38-A39
- Poerwadarminta, W.J.S. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Putra, H.J., (2016). *Pengaruh kecanduan smartphone terhadap kompetensi interpersonal*. Disertasi doktoral, Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Malang, Malang-Jawa Timur.

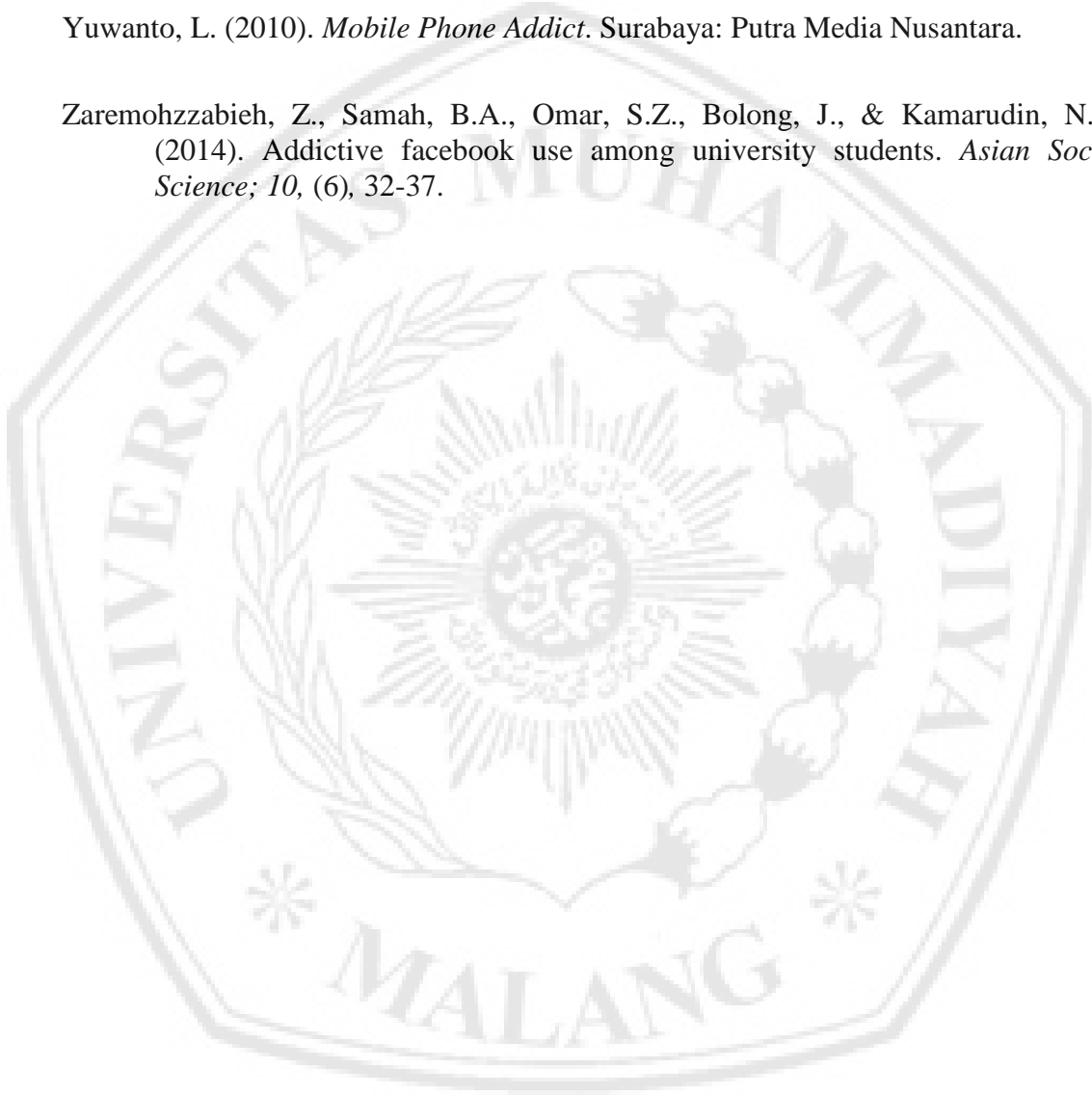
- Sari, C.A. (2015). Perilaku berbelanja online di kalangan mahasiswi Antropologi Universitas Airlangga, *AntroUnairdotNet*, 4, (2), 205.
- Sarwar, M., & Soomro, T.R. (2013). Impact of Smartphone's on Society. *European Journal of Scientific Research ISSN 1450-216X / 1450-202X*, 98 (2), 216-226.
- Santrock, J.W. (2012). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1)* (Penerjemah: Widiasinta,B). Jakarta: Erlangga
- Social media*, Social Life (2012): How Teens View Their Digital Lives. A Common Sense Media Research Study.
- Soliha, S.F., (2015) Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. *Jurnal Interaksi*, 4 (1), 1-10.
- Sparks, G. (2013). Media Effects Research, A Basic Overview, 4th ed. USA: Wadsworth
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Telecommunications Industry Ombudsman. (2003). TIO annual report 2003. Melbourne, Victoria: Author.
- Townsend, A.M. (2000). Life in the real-time city: mobile telephones and urban metabolism. *Journal of Urban Technology*. 7, 85-104.
- Tran, D. (2016). Classifying *Nomophobia* as smart-phone Addiction Disorder. *UC Merced Undergraduate Research Journal*, 9(1), 1-22.
- Trisilia, L., (2012). *Kontrol diri sebagai predictor kecanduan menggunakan Blackberry Service*. Psikologi, Universitas Sumatera Utara.
- Wiederhold, B.K., Wiederhold, M.D., Jang, D.P., Richards, B. (2000). Use of cellular telephone therapy for fear of driving. *CyberPsychology & Behavior* (3), 1031-1039
- Yildirim, C. (2014). *Exploring the dimensions of Nomophobia: Developing and validating a questionnaire using mixed methods research*. Program of Study Committee, Iowa State University Ames, Iowa.
- Young, K.S. (1998). Internet *addiction*: the emergence of a new clinical disorder.

*Cyber Psychology & Behavior Mary Ann Liebert, Inc, 1, (3), 237-244.*

Yolanda, J. (2013). Hubungan penggunaan smartphone blackberry dengan kinerja karyawan pt. asuransi umum bumiputera muda 1967 cabang samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi, 1, (3), 54-65.*

Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.

Zaremohzzabieh, Z., Samah, B.A., Omar, S.Z., Bolong, J., & Kamarudin, N.A. (2014). Addictive facebook use among university students. *Asian Social Science; 10, (6), 32-37.*







## LAMPIRAN 1. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Skala

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
<b>ITEM1</b>	<b>73.56</b>	<b>151.843</b>	<b>-.111</b>	<b>.904</b>
ITEM2	73.54	140.539	.464	.889
ITEM3	74.72	134.655	.557	.886
ITEM4	74.06	135.894	.598	.885
ITEM5	75.06	137.160	.432	.890
ITEM6	74.58	130.861	.699	.882
ITEM7	74.48	136.704	.432	.890
ITEM8	74.98	126.755	.669	.882
ITEM9	75.36	136.113	.518	.887
ITEM10	74.24	138.798	.439	.889
ITEM11	74.06	136.874	.567	.886
ITEM12	74.56	134.864	.550	.886
ITEM13	74.18	141.824	.399	.890
ITEM14	74.64	133.419	.639	.884
ITEM15	74.38	135.587	.662	.884
ITEM16	74.86	134.327	.623	.884
ITEM17	75.60	132.367	.588	.885
ITEM18	75.40	135.429	.608	.885
ITEM19	75.00	133.102	.640	.884
ITEM20	75.00	137.347	.358	.893

Hasil uji validitas skala NMP-Q menunjukkan bahwa item 1 dinyatakan gugur karena kurang dari 0,3 dan 19 item dinyatakan valid dengan nilai masing-masing item lebih dari 0,3.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.904	19

**LAMPIRAN 2. BLUE PRINT SKALA PENELITIAN**

Konsep Dasar	Dimensi	No. Item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
	<i>not being able to communicate</i>	9, 10, 11, 12, 13, 14	-	5 item
	<i>losing connectedness</i>	16, 17, 18, 19	-	4 item
	<i>not being able to access information</i>	1, 2, 3	-	3 item
	<i>giving up convenience</i>	4, 5, 6, 7, 8	-	5 item
Jumlah				19 item

### LAMPIRAN 3. PERTANYAAN SCREENING

1. Apakah anda sedang aktif dalam kegiatan organisasi ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Tinggal dimanakah anda saat ini ?
  - a. Kontrak
  - b. Kos
  - c. Rumah Sendiri
3. Berapa orang yang tinggal dengan anda saat ini ?
  - a. 1-2 orang
  - b. 2-3 orang
  - c. > 3 orang
4. Berapa lama anda menggunakan *smartphone* ?
  - a. < 1 tahun
  - b. 1-2 tahun
  - c. 2-3 tahun
  - d. 3-4 tahun
  - e. > 5 tahun
5. Seberapa sering anda memeriksa *smartphone* ?
  - a. 5-10 menit
  - b. 10-20 menit
  - c. 1-3 jam
  - d. Lain-lain
6. Aplikasi apa saja yang anda gunakan pada *smartphone* anda ?
  - a. Line
  - b. BBM
  - c. Whatshapp
  - d. Instagram
  - e. Lain-lain
7. Aktifitas apa saja yang anda lakukan dengan *smartphone* anda ?
  - a. *Chatting* melalui jejaring sosial
  - b. *Update* status
  - c. Mengirim dan menerima email
  - d. Melakukan foto *selfie*
  - e. Lain-lain

#### LAMPIRAN 4. SKALA PENELITIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Raya Tlogomas No.246 Tlp. (0341) 464318 psw.253,233,168. Fax. (0341)  
460782 Malang

Email: psikologi@umm.ac.id Website: psikologi.umm.ac.id

---

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Saya Saidah Rakhmawati (201310230311288) mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang mengadakan penelitian. Sehubungan dengan hal itu, saya mengharapkan kesediaan dari Saudara/i untuk menjadi responden dengan memberikan informasi yang tepat sebagai data penelitian dalam bentuk pengisian skala. Peneliti mengharapkan kepada Saudara/i untuk tidak perlu ragu-ragu dalam memberikan informasi dalam memberikan jawaban atas pernyataan yang disediakan. Jawablah dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya.

Sebagai peneliti saya terikat kode etik Psikologi yang menyatakan bahawa saya berkewajiban menjaga kerahasiaan informasi serta data responden dan hanya berhak menggunakan data untuk kepentingan penelitian. Atas kesediaan Saudara/i dalam membantu kelancaran penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

---

#### IDENTITAS DIRI

NAMA : .....

USIA : ..... TAHUN

JENIS KELAMIN : (L/P)

FAKULTAS/JURUSAN : .....

ASAL DAERAH : .....

## PETUNJUK PENGISIAN

1. Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan yang menggambarkan situasi-situasi yang sedang Saudara/i alami. Saudara/i diminta untuk **memberikan satu (1) pilihan yang paling mewakili diri Saudara/i saat ini**. Terdapat 6 pilihan jawaban yang tersedia, diantaranya sebagai berikut:
  - a. PS : bila anda merasa **PALING SESUAI** dengan pernyataan tersebut
  - b. SS : bila anda merasa **SANGAT SESUAI** dengan pernyataan tersebut
  - c. S : bila anda merasa **SESUAI** dengan pernyataan tersebut
  - d. TS : bila anda merasa **TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut
  - e. STS : bila anda merasa **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut
  - f. PTS : bila anda merasa **PALING TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut
2. Cara pengisian skala adalah dengan memberikan **tanda silang (x)** pada kolom yang telah disediakan
3. Apabila saudara/i ingin mengganti pilihan maka berikan tanda "sama dengan" (=) pada pilihan sebelumnya dan beri tanda silang (x) pada pilihan yang saudara/i inginkan
4. Bacalah tiap-tiap pernyataan dengan cermat
5. Jawablah semua pernyataan tanpa ada yang terlewat
6. Apabila telah selesai menjawab semua pernyataan, maka diharapkan mengumpulkan kembali kepada peneliti

No.	Pernyataan	PS	SS	S	TS	STS	PTS
1	Saya jengkel ketika tidak bisa mendapatkan informasi di <i>smartphone</i> saat benar-benar menginginkannya						
2	Tidak mendapatkan berita (seperti peristiwa, berita, dan lain-lain) melalui <i>smartphone</i> saya membuat saya gelisah						
3	Saya merasa jengkel ketika tidak bisa menggunakan <i>smartphone</i> sesuai kemampuannya pada saat menginginkannya						
4	Kehabisan baterai <i>smartphone</i> saya membuat saya takut						
5	Saya panik jika pulsa atau kuota saya habis						
6	Jika tidak ada jaringan, maka saya akan terus memeriksa untuk melihat apakah ada sinyal atau jaringan Wi-Fi						

No.	Pernyataan	PS	SS	S	TS	STS	PTS
7	Jika tidak bisa menggunakan <i>smartphone</i> , saya takut tersesat di suatu tempat yang saya kunjungi						
8	Jika tidak bisa mengecek <i>smartphone</i> untuk sementara waktu, saya terus memikirkannya						
<b>Jika <i>smartphone</i> saya tidak ada didekat saya, maka:</b>							
9	Saya cemas karena tidak bisa langsung berkomunikasi dengan keluarga dan/atau teman-teman						
10	Saya khawatir keluarga dan/atau teman-teman tidak bisa menghubungi saya						
11	Saya gelisah jika tidak dapat menerima pesan teks/ <i>chatting</i> dan panggilan						
12	Saya cemas jika tidak bisa tetap berhubungan dengan keluarga dan/atau teman saya						
13	Saya gelisah jika tidak bisa mengetahui bahwa seseorang telah mencoba menghubungi saya						
14	Saya cemas jika koneksi untuk menghubungi keluarga dan teman-teman terputus						
15	Saya gelisah ketika terputus dengan jaringan internet						
16	Saya tidak nyaman ketika tidak bisa <i>update</i> di media sosial dan jaringan <i>online</i>						
17	Saya merasa aneh ketika tidak bisa memeriksa notifikasi dan <i>update</i> dari jaringan internet						
18	Saya cemas ketika tidak dapat memeriksa pesan teks, <i>chatting</i> , <i>e-mail</i>						
19	Saya merasa aneh ketika tidak tahu apa yang harus saya lakukan						

TERIMA KASIH ☺

## LAMPIRAN 5. HASIL UJI ANALISA DESKRIPTIF

**Tabel 1. Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	134	36.5	36.5	36.5
Valid Perempuan	233	63.5	63.5	100.0
Total	367	100.0	100.0	

### Statistics

Jenis Kelamin

N	Valid	367
	Missing	0
Mean		1.63
Std. Error of Mean		.025
Median		2.00
Mode		2
Std. Deviation		.482
Variance		.232
Range		1
Minimum		1
Maximum		2
Sum		600

**Tabel 2. Nomophobia berdasarkan usia dan jenis kelamin**

### Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Usia 18-20 th	89	24.3	24.3	24.3
Valid Usia 21-22 th	191	52.0	52.0	76.3
Usia 23-24	87	23.7	23.7	100.0
Total	367	100.0	100.0	

**Tabel 3. Kategori nomophobia berdasarkan usia dan jenis kelamin**

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Usia *	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%
kategori_nomo						
JK * kategori_nomo	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%

Usia * kategori_nomo Crosstabulation					
			kategori_nomo		Total
			Rendah	Tinggi	
Usia	18-20 th	Count	32	57	89
		% of Total	8.7%	15.5%	24.3%
	21-22 th	Count	86	105	191
		% of Total	23.4%	28.6%	52.0%
	23-24 th	Count	30	57	87
		% of Total	8.2%	15.5%	23.7%
	Total	Count	148	219	367
		% of Total	40.3%	59.7%	100.0%

**Tabel 4. Jenis Kelamin & Nomo**

JK * kategori_nomo Crosstabulation					
			kategori_nomo		Total
			Rendah	Tinggi	
JK	L	Count	51	83	134
		% of Total	13.9%	22.6%	36.5%
	P	Count	97	136	233
		% of Total	26.4%	37.1%	63.5%
	Total	Count	148	219	367
		% of Total	40.3%	59.7%	100.0%



Penyebaran skala *try out* diberikan kepada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang melalui alamat *link* yang dapat di akses melalui *smartphone* dimanapun dan kapanpun dengan jumlah responden sebanyak 50 orang.

**Tabel 5. Intensitas Membuka *smartphone***

**Statistics**

Intensitas membuka  
smartphone

N	Valid	367
	Missing	0

**Intensitas membuka smartphone**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5-10 menit	117	31.9	31.9	31.9
	20-30 menit	114	31.1	31.1	62.9
	1-3 jam	69	18.8	18.8	81.7
	lain-lain	67	18.3	18.3	100.0
	Total	367	100.0	100.0	

**Tabel 6. Aplikasi yang sering digunakan**

**Aplikasi yang sering digunakan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Line	107	29.2	29.2	29.2
	BBM	53	14.4	14.4	43.6
	Whatsapp	98	26.7	26.7	70.3
	Instagram	80	21.8	21.8	92.1
	Lain-lain	29	7.9	7.9	100.0
	Total	367	100.0	100.0	

**Tabel 7. Aktivitas****Statistics**

Aktivitas yang dilakukan di  
smartphone

N	Valid	367
	Missing	0
Mean		1.52
Std. Error of Mean		.067
Median		1.00
Mode		1
Std. Deviation		1.280
Variance		1.638
Range		4
Minimum		1
Maximum		5
Sum		559

**Aktivitas yang dilakukan di smartphone**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Chatting melalui jejaring sosial	311	84.7	84.7
	Update status	2	.5	85.3
	Mengirim dan menerima email	8	2.2	87.5
	Foto Selfie	10	2.7	90.2
	Lain-lain	36	9.8	100.0
	Total	367	100.0	100.0

**Tabel 8. Kategori\_nomo dan organisasi****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
organisasi * kategori_nomo	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%

**organisasi \* kategori\_nomo Crosstabulation**

		kategori_nomo		Total
		Rendah	Tinggi	
1	Count	93	133	226
	% of Total	25.3%	36.2%	61.6%
2	Count	55	86	141
	% of Total	15.0%	23.4%	38.4%
Total	Count	148	219	367
	% of Total	40.3%	59.7%	100.0%

**Tabel 9. Kategori\_nomo & Tempat Tinggal****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
T_tinggal * kategori_nomo	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%

**T\_tinggal \* kategori\_nomo Crosstabulation**

		kategori_nomo		Total
		Rendah	Tinggi	
1	Count	21	37	58
	% of Total	5.7%	10.1%	15.8%
2	Count	75	95	170
	% of Total	20.4%	25.9%	46.3%
3	Count	52	87	139
	% of Total	14.2%	23.7%	37.9%
Total	Count	148	219	367
	% of Total	40.3%	59.7%	100.0%

**Tabel 10. Kategori\_nomo & Tinggal\_dengan**

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Tinggal_dengan * kategori_nomo	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%

**Tinggal\_dengan \* kategori\_nomo Crosstabulation**

		kategori_nomo		Total	
		Rendah	Tinggi		
Tinggal_dengan	1	Count	94	145	239
		% of Total	25.6%	39.5%	65.1%
	2	Count	28	45	73
		% of Total	7.6%	12.3%	19.9%
	3	Count	26	29	55
		% of Total	7.1%	7.9%	15.0%
Total		Count	148	219	367
		% of Total	40.3%	59.7%	100.0%

**Tabel 11. Kategori\_nomo & Lama\_pakai\_hp**

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Lama_pakai_hp * kategori_nomo	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%

**Lama\_pakai\_hp \* kategori\_nomo Crosstabulation**

		kategori_nomo		Total	
		Rendah	Tinggi		
Lama_pakai_hp	1	Count	1	2	3
		% of Total	0.3%	0.5%	0.8%
	2	Count	5	7	12
		% of Total	1.4%	1.9%	3.3%
	3	Count	7	8	15
		% of Total	1.9%	2.2%	4.1%
	4	Count	9	31	40
		% of Total	2.5%	8.4%	10.9%
	5	Count	126	171	297
		% of Total	34.3%	46.6%	80.9%
Total		Count	148	219	367
		% of Total	40.3%	59.7%	100.0%

**Tabel 12. Kategori\_nomo & Intensitas membuka *smartphone***  
**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Buka_SP * kategori_nomo	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%

**Buka\_SP \* kategori\_nomo Crosstabulation**

		kategori_nomo		Total	
		Rendah	Tinggi		
Buka_SP	1	Count	61	56	117
		% of Total	16.6%	15.3%	31.9%
	2	Count	51	63	114
		% of Total	13.9%	17.2%	31.1%
	3	Count	18	51	69
		% of Total	4.9%	13.9%	18.8%
	4	Count	18	49	67
		% of Total	4.9%	13.4%	18.3%
Total		Count	148	219	367
		% of Total	40.3%	59.7%	100.0%

**Tabel 13. Kategori\_nomo & Aplikasi di *smartphone* yang sering digunakan****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Aplikasi_SP * kategori_nomo	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%

**Aplikasi\_SP \* kategori\_nomo Crosstabulation**

		kategori_nomo		Total	
		Rendah	Tinggi		
Aplikasi_SP	1	Count	41	66	107
		% of Total	11.2%	18.0%	29.2%
	2	Count	27	26	53
		% of Total	7.4%	7.1%	14.4%
	3	Count	39	59	98
		% of Total	10.6%	16.1%	26.7%
	4	Count	30	50	80
		% of Total	8.2%	13.6%	21.8%
	5	Count	11	18	29
		% of Total	3.0%	4.9%	7.9%
Total		Count	148	219	367
		% of Total	40.3%	59.7%	100.0%

**Tabel 14. Kategori\_nomo & Aktivitas yang dilakukan di *smartphone***

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Aktivitas_SP * kategori_nomo	367	100.0%	0	0.0%	367	100.0%

**Aktifitas\_SP \* kategori\_nomo Crosstabulation**

		kategori_nomo		Total	
		Rendah	Tinggi		
Aktifitas_SP	1	Count	132	179	311
		% of Total	36.0%	48.8%	84.7%
	2	Count	2	0	2
		% of Total	0.5%	0.0%	0.5%
	3	Count	2	6	8
		% of Total	0.5%	1.6%	2.2%
	4	Count	3	7	10
		% of Total	0.8%	1.9%	2.7%
	5	Count	9	27	36
		% of Total	2.5%	7.4%	9.8%
Total		Count	148	219	367
		% of Total	40.3%	59.7%	100.0%

**Manfaat**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Bootstrap for Percent <sup>a</sup>			
						Bias	Std. Error	95% Confidence Interval	
								Lower	Upper
Valid	Komunikasi	115	31.3	31.3	31.3	-.3	2.5	25.8	35.7
	Hiburan	113	30.8	30.8	62.1	.2	2.2	26.6	35.1
	Informasi	72	19.6	19.6	81.7	.1	1.9	16.2	23.4
	Bisnis	67	18.3	18.3	100.0	.0	2.0	14.5	22.2
	Total	367	100.0	100.0		.0	.0	100.0	100.0

a. Unless otherwise noted, bootstrap results are based on 100 bootstrap samples



**kategori\_nomo \* Manfaat Crosstabulation**

Count

		Manfaat				Total
		Komunikasi	Hiburan	Informasi	Bisnis	
kategori_nomo	Tinggi	81	65	45	42	233
	Rendah	34	48	27	25	134
Total		115	113	72	67	367

**Manfaat**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Bootstrap for Percent <sup>a</sup>			
						Bias	Std. Error	95% Confidence Interval	
								Lower	Upper
Valid	Komunikasi	115	31.3	31.3	31.3	.1	2.5	26.9	37.3
	Hiburan	113	30.8	30.8	62.1	.2	2.3	27.0	36.4
	Informasi	72	19.6	19.6	81.7	-.4	2.1	15.4	23.6
	Bisnis	67	18.3	18.3	100.0	.1	1.8	15.0	22.1
	Total	367	100.0	100.0		.0	.0	100.0	100.0

a. Unless otherwise noted, bootstrap results are based on 100 bootstrap samples

**kategori\_nomo \* DAMPAK Crosstabulation**

Count

		DAMPAK			Total
		Kesehatan	Prestasi	Interaksi Sosial	
kategori_nomo	Tinggi	32	134	78	134
	Rendah	21	44	58	233
Total		53	178	136	367

**DAMPAK**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Bootstrap for Percent <sup>a</sup>			
					Bias	Std. Error	95% Confidence Interval	
							Lower	Upper
Kesehatan	53	14.4	14.4	14.4	-.1	1.9	10.3	17.8
Prestasi	178	48.5	48.5	62.9	.4	2.7	42.7	54.1
Valid Interaksi Sosial	136	37.1	37.1	100.0	-.3	2.7	31.1	41.7
Total	367	100.0	100.0		.0	.0	100.0	100.0

a. Unless otherwise noted, bootstrap results are based on 100 bootstrap samples



## LAMPIRAN 6. DATA KASAR

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	2	1	2	3	3	4	1	3	1	1	3	6	3	6	4	6	6	3	4	6	6	6	6	4	5	4	5	6	4	5
2	2	2	1	1	2	5	3	5	5	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
3	2	2	1	2	3	5	1	1	1	1	2	4	4	5	6	4	6	5	4	5	6	6	5	5	5	4	5	5	4	5
4	3	2	1	3	1	5	2	1	1	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5
5	2	2	1	3	3	5	2	4	1	2	3	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4
6	2	2	1	1	1	5	1	1	1	1	3	4	5	4	3	5	6	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5
7	2	2	1	2	1	5	1	4	1	3	2	4	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4
8	2	2	1	2	1	5	1	5	5	1	2	6	6	6	6	6	4	4	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	2	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	6	5	5	5	5	5	3	5	6	6	6	5	5	6	4	6	5	5	5
10	2	1	1	2	1	5	1	4	1	1	2	5	4	5	3	6	4	5	3	5	6	4	5	5	5	4	4	5	4	5
11	2	2	1	3	1	5	1	1	1	3	3	4	5	4	4	6	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5
12	2	2	1	2	1	5	4	1	1	4	2	6	6	6	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5
13	2	1	1	1	1	4	3	1	1	3	2	5	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
14	2	2	2	1	3	4	2	5	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3
15	2	2	2	3	3	5	2	3	1	2	2	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	5
16	2	2	1	2	1	5	3	4	1	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3
17	2	2	1	2	2	5	1	1	1	1	2	6	3	5	4	4	4	3	3	4	5	5	5	5	5	3	3	5	4	4
18	2	1	1	1	1	5	1	2	1	1	1	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
19	2	1	2	3	1	3	1	1	1	1	3	5	4	4	5	3	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
20	2	2	1	3	1	5	2	4	1	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4
21	1	2	2	3	1	1	2	3	3	2	3	5	5	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
22	2	2	2	2	1	5	4	1	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4
23	2	1	2	2	1	5	3	3	1	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
24	2	2	2	3	1	4	4	2	5	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3
25	1	2	1	1	1	4	2	1	1	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
26	1	2	2	2	2	2	4	1	1	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3
27	2	2	2	1	1	5	2	1	1	2	1	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4
28	2	2	2	1	1	5	2	1	1	2	1	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3
29	1	2	1	2	1	5	4	5	1	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	3	3	3	4	3	4	3	3	4
30	1	1	2	2	2	3	4	5	1	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4
31	1	2	2	2	1	5	1	1	1	1	2	5	3	6	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
32	1	2	2	2	1	5	2	4	1	2	2	5	3	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4
33	2	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	4	4	5	4	5	6	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
34	1	1	1	2	3	5	3	4	1	3	2	4	3	5	5	6	3	4	4	6	5	3	4	5	4	4	3	4	4	4
35	1	2	2	2	1	4	1	3	1	1	2	6	6	4	4	6	3	4	3	6	6	5	5	6	6	6	3	5	6	4
36	2	2	1	2	1	5	4	1	1	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
37	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	4	3	6	4	5	6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
38	2	2	1	2	2	3	1	4	1	1	2	4	3	6	4	3	4	3	3	4	6	5	4	4	5	4	4	4	4	5
39	1	2	1	2	1	4	3	1	1	3	2	5	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
40	2	1	2	1	3	1	2	3	3	2	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4
41	2	2	1	2	1	5	4	1	1	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3
42	2	2	2	2	1	3	4	1	1	4	2	4	5	6	3	3	4	4	3	6	4	3	6	5	6	4	3	6	4	6
43	2	1	1	2	2	5	3	1	3	3	2	6	3	6	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
44	2	2	1	2	1	4	1	4	1	1	2	4	3	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5
45	2	1	2	1	1	2	1	3	5	1	1	6	6	4	3	3	4	4	4	6	6	6	6	6	6	4	3	6	4	6
46	1	2	1	2	2	5	1	3	1	1	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
47	1	1	2	2	1	4	1	1	1	1	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3
48	1	2	1	2	1	3	2	1	1	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4
49	2	2	1	1	1	5	2	2	1	2	1	3	5	4	6	4	5	4	4	5	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6
50	1	2	1	2	1	5	3	1	1	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
51	1	2	2	2	2	5	1	4	1	1	2	4	4	5	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
52	2	2	1	2	1	5	3	2	1	3	2	6	5	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4
53	1	2	1	2	1	5	4	1	1	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
54	1	2	2	2	1	5	1	1	1	1	2	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
55	3	1	1	1	1	5	1	3	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
56	2	2	2	3	1	5	3	3	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
57	2	1	2	3	1	5	4	2	5	4	3	4	3	3	6	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
58	3	1	1	3	1	2	1	3	1	1	3	4	3	6	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3
59	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
60	2	1	1	1	1	4	2	4	5	2	1	3	3	5	3	4	5	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
61	3	2	1	1	2	5	1	4	4	1	1	5	4	5	3	3	4	4	3	5	3	5	3	4	3	4	4	3	5	4
62	1	1	1	1	1	4	4	4	5	4	1	3	4	4	4	3	3	6	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
63	1	2	1	2	1	5	1	1	1	1	2	3	3	5	6	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4
64	3	1	2	3	2	5	3	4	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3
65	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	5	3	4	3	3	4	3
66	1	2	2	2	1	4	1	1	1	1	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
67	1	2	2	2	2	4	3	1	1	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
68	1	1	1	3	1	4	2	1	1	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4
69	1	2	1	2	1	4	1	1	3	1	2	3	3	4	4	3	4	3	3	5	5	4	4	5	5	3	3	4	4	4

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
70	2	1	1	3	1	1	3	1	3	3	2	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	3	3	3	3	6	3	3	6	3
71	1	1	2	2	2	4	3	3	1	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
72	2	2	1	1	3	5	1	2	1	1	1	4	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4
73	1	2	1	3	2	5	1	4	1	1	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
74	2	2	1	2	1	5	4	1	1	4	2	3	4	3	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3
75	3	2	2	3	1	5	1	1	1	1	3	4	3	4	3	4	5	3	4	3	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4
76	1	2	2	3	3	2	1	3	1	1	3	4	6	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	5
77	1	2	2	3	3	2	1	3	1	1	3	4	6	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	6
78	2	2	1	2	1	5	4	4	1	4	2	4	4	4	3	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
79	2	2	2	2	1	5	4	1	1	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
80	2	2	1	2	2	5	1	1	1	1	2	6	4	6	6	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
81	2	1	1	3	2	5	1	3	1	1	3	5	5	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	5
82	2	2	1	2	1	4	1	5	1	1	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
83	1	2	1	3	2	4	1	2	1	1	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4
84	2	2	1	2	1	5	4	5	1	4	2	5	4	4	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	5	6	4	6	5	5
85	3	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	4	4	4	6	6	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	5	3	4
86	3	1	1	2	2	2	4	2	1	4	2	4	4	4	5	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
87	2	2	2	3	1	5	1	5	1	1	3	4	5	4	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	4	4	6	4	6
88	2	2	1	3	3	5	1	1	1	1	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4
89	3	1	2	2	2	3	3	3	1	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4
90	3	1	1	3	2	4	1	3	1	1	3	3	3	3	4	3	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6
91	1	2	1	2	2	5	4	1	1	4	2	5	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
92	1	2	2	2	1	3	4	4	1	4	2	4	4	5	5	4	3	3	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	3	5

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
93	3	2	1	2	1	5	1	3	1	1	2	4	4	5	5	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4
94	3	1	2	2	2	2	3	3	1	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4
95	2	2	1	3	1	4	1	1	1	1	3	4	3	5	5	6	5	3	3	3	5	4	4	5	4	3	3	4	3	4
96	2	2	1	2	2	5	1	2	1	1	2	6	6	6	4	5	6	4	4	6	6	6	6	6	5	4	3	6	5	5
97	2	2	1	2	1	5	4	4	5	4	2	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3
98	3	1	2	3	3	4	2	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4
99	2	2	2	3	3	4	3	3	1	3	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4
100	3	1	2	3	1	3	4	3	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4
101	3	2	1	3	1	5	3	4	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
102	3	1	2	3	1	4	1	4	4	1	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3
103	2	2	1	3	1	4	1	2	1	1	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
104	3	1	1	3	3	5	1	5	5	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
105	3	1	1	1	1	5	4	5	5	4	1	4	5	5	3	4	3	6	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
106	3	2	2	3	3	5	1	3	1	1	3	5	5	6	4	4	6	5	3	4	6	4	6	5	6	4	3	6	4	6
107	2	2	2	3	1	4	4	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
108	3	2	2	3	1	4	1	3	1	1	3	5	3	5	3	6	5	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5
109	2	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	6	6	6	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	6	3	4	4	4
110	3	1	1	3	3	4	4	5	5	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
111	2	2	1	2	1	5	2	1	1	2	2	4	5	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4
112	2	1	1	3	1	5	1	1	1	1	3	6	5	6	3	6	6	4	5	5	6	6	3	4	5	3	4	3	4	5
113	2	1	2	3	1	5	4	5	5	4	3	4	4	4	6	5	4	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6
114	1	2	2	1	1	3	2	3	1	2	1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
115	2	2	2	3	1	5	1	1	1	1	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
116	2	2	1	3	3	5	3	1	1	3	3	4	5	4	3	4	5	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4
117	2	2	1	3	1	5	4	3	1	4	3	4	4	5	3	3	5	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3
118	3	2	2	3	1	4	4	2	1	4	3	5	6	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
119	2	2	1	1	1	5	4	5	1	4	1	5	4	5	6	6	3	5	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
120	3	1	1	2	2	4	2	3	5	2	2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4
121	2	2	1	2	1	5	2	1	1	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3
122	1	1	2	2	1	5	1	1	1	1	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
123	2	1	1	3	1	3	3	3	1	3	3	4	4	6	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
124	2	2	1	2	1	5	3	5	5	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
125	2	1	2	1	1	5	4	2	1	4	1	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
126	2	1	2	1	1	5	1	3	1	1	1	4	4	3	4	4	5	3	4	6	4	6	3	6	3	3	6	3	4	6
127	1	2	2	3	1	5	4	1	1	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3
128	1	2	1	2	1	5	1	1	1	1	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
129	2	1	2	2	1	5	2	4	4	2	2	6	6	6	3	4	4	5	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4
130	1	2	2	2	1	5	3	1	1	3	2	6	4	6	4	4	6	6	4	3	4	4	6	6	6	6	6	6	3	6
131	2	1	2	2	3	4	1	1	1	1	2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	4	3	3	4	5
132	1	2	1	2	1	5	1	1	1	1	2	5	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
133	2	2	1	2	1	5	4	3	1	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
134	2	1	2	3	1	4	4	3	5	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
135	1	2	2	2	1	5	1	4	5	1	2	4	3	5	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
136	2	2	2	2	2	5	1	1	1	1	2	4	5	5	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6
137	1	2	1	2	1	5	3	1	1	3	2	4	4	3	3	5	3	4	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4	3	3
138	3	2	1	3	1	5	1	2	1	1	3	5	6	4	4	6	6	3	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	5



Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
139	2	1	2	2	2	5	3	3	1	3	2	6	3	6	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4
140	1	2	1	2	1	5	2	4	5	2	2	4	4	5	3	3	5	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
141	1	2	1	2	2	5	1	1	1	1	2	3	3	4	4	4	4	6	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4
142	2	2	1	1	1	5	3	2	1	3	1	5	4	4	6	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
143	2	2	2	2	2	5	2	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4
144	2	1	2	2	1	5	1	1	1	1	2	5	5	6	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
145	3	1	1	3	2	5	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
146	2	1	1	3	1	5	4	5	5	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	5
147	2	2	2	2	2	5	1	1	1	1	2	5	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
148	2	2	1	3	1	5	1	3	1	1	3	4	3	5	6	6	6	4	5	5	6	3	6	4	6	4	3	6	4	6
149	3	1	2	1	1	5	1	2	1	1	1	5	5	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
150	1	1	1	1	2	5	3	1	1	3	1	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
151	2	2	1	2	1	5	3	1	1	3	2	4	3	5	4	4	5	4	3	3	3	4	3	4	5	3	4	4	4	5
152	1	2	1	1	2	5	2	5	5	2	1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4
153	1	2	1	3	3	5	1	3	1	1	3	5	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
154	3	1	2	1	3	5	1	3	1	1	1	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4
155	2	2	2	2	1	5	1	1	1	1	2	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
156	2	2	2	3	1	5	1	3	1	1	3	6	6	6	4	4	3	5	5	6	6	6	6	6	6	4	3	6	6	6
157	3	1	1	3	2	5	2	3	1	2	3	4	3	6	5	3	4	3	4	4	6	3	5	4	4	4	4	5	3	4
158	3	1	1	3	1	5	1	3	1	1	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4
159	3	1	1	3	2	5	2	2	1	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
160	3	1	1	3	1	5	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5
161	1	2	1	2	1	5	2	1	1	2	2	5	3	6	3	3	3	4	3	6	6	6	6	6	6	3	3	6	4	6

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
162	1	2	2	2	1	3	3	4	1	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4
163	2	2	1	3	3	4	4	4	1	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3
164	2	2	2	2	1	4	2	4	1	2	2	3	3	4	4	4	5	3	3	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4	3
165	3	1	2	3	3	5	1	2	1	1	3	6	5	6	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
166	2	2	1	3	3	5	1	1	5	1	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
167	3	1	2	3	2	5	4	3	1	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4
168	1	2	1	2	2	5	3	3	1	3	2	3	4	3	3	4	5	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4
169	2	2	1	3	3	5	2	1	1	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3
170	2	2	1	2	1	5	1	1	1	1	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4
171	1	2	1	2	1	5	1	1	1	1	2	5	3	5	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4
172	1	2	2	2	1	5	1	5	5	1	2	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
173	1	2	2	2	1	5	4	5	5	4	2	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
174	1	2	1	2	1	5	1	4	5	1	2	4	3	5	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4
175	1	2	1	2	2	5	3	1	1	3	2	5	5	3	3	4	4	6	3	6	5	3	5	4	4	3	4	5	3	4
176	2	2	1	2	1	5	1	4	1	1	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
177	2	2	1	2	1	5	1	1	1	1	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4
178	3	2	1	3	1	5	3	3	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
179	1	1	2	3	1	5	3	1	1	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4
180	2	2	2	2	1	5	2	1	1	2	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3
181	3	1	2	1	3	5	3	3	1	3	1	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4
182	2	2	1	1	1	5	1	4	1	1	1	5	4	5	6	5	6	3	4	5	6	5	5	5	5	4	5	5	3	5
183	1	2	2	3	1	5	1	2	1	1	3	6	4	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
184	3	2	1	2	1	5	2	1	1	2	2	5	5	6	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
185	2	1	2	2	2	5	4	1	1	4	2	6	4	6	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4
186	3	1	2	3	1	5	1	3	1	1	3	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
187	3	2	2	3	1	5	4	2	1	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3
188	2	2	1	2	1	5	1	4	1	1	2	6	6	5	4	5	4	4	5	6	6	5	5	5	5	4	6	5	6	5
189	2	2	1	3	1	5	4	2	1	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4
190	1	1	2	3	1	4	4	3	1	4	3	4	4	6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
191	2	1	2	2	1	4	4	5	5	4	2	5	5	3	3	4	3	4	4	3	5	3	3	3	3	3	3	3	4	3
192	3	2	2	3	2	4	3	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4
193	2	1	1	2	2	5	2	3	1	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
194	1	2	1	3	2	5	1	3	1	1	3	6	4	5	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
195	1	2	1	2	3	5	1	4	1	1	2	4	3	4	5	5	5	4	5	6	6	6	5	4	4	6	4	5	5	4
196	2	2	1	3	2	5	4	1	1	4	3	6	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3
197	2	1	1	2	1	5	1	1	1	1	2	5	5	5	5	6	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
198	2	2	1	3	1	5	1	4	1	1	3	4	5	5	5	6	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4
199	2	2	1	2	3	5	2	3	1	2	2	4	3	4	6	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4
200	3	1	2	3	1	5	1	2	1	1	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4
201	3	1	1	3	3	5	1	3	1	1	3	6	6	6	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
202	2	2	1	2	1	5	1	1	1	1	2	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
203	3	1	1	1	3	5	2	3	1	2	1	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
204	3	1	2	2	1	5	2	1	1	2	2	4	5	5	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3
205	2	2	1	2	1	5	1	4	1	1	2	4	3	6	4	4	3	4	3	5	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5
206	2	2	1	2	1	5	2	4	1	2	2	4	4	5	3	4	6	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
207	2	2	1	3	1	5	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	4	4	4	3	3	4	3	4

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
208	2	1	2	3	3	5	3	2	1	3	3	5	3	5	6	6	5	6	4	3	5	6	4	4	3	6	3	4	5	3
209	1	2	2	2	1	5	1	4	1	1	2	4	4	3	6	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
210	2	2	1	3	2	5	1	3	1	1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4
211	3	2	2	2	1	5	4	3	1	4	2	5	3	4	3	5	6	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
212	2	2	1	2	1	5	2	4	5	2	2	5	5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
213	2	2	2	3	2	5	2	1	1	2	3	5	5	6	4	4	3	3	3	4	5	4	3	5	4	3	3	3	4	4
214	1	2	2	2	1	5	1	1	1	1	2	6	4	6	5	6	3	4	4	5	5	4	5	5	4	6	5	5	4	4
215	1	1	1	2	1	5	2	3	1	2	2	6	6	5	5	5	5	5	6	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
216	1	2	2	3	1	5	2	1	1	2	3	6	4	4	6	3	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	3	6	6	6
217	1	2	2	2	1	5	1	1	1	1	2	6	3	6	3	4	6	6	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3
218	1	2	2	3	1	2	4	1	1	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
219	1	2	1	3	1	5	3	4	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3
220	2	1	1	2	1	5	4	5	5	4	2	5	4	6	3	5	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4
221	2	2	1	3	1	5	1	2	1	1	3	6	3	4	6	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	6	4	5	5	5
222	2	2	1	2	3	5	1	1	1	1	2	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
223	3	2	2	1	2	5	2	4	3	2	1	6	4	6	3	4	4	6	4	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6	6
224	2	2	1	2	1	5	1	3	1	1	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5
225	2	2	1	2	1	5	1	4	1	1	2	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
226	2	1	1	3	1	5	1	1	5	1	3	5	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
227	2	1	1	3	1	5	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	5	3	4	5	6	4	4	4	4	3	4	4	4	4
228	1	2	2	2	1	5	3	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
229	2	2	1	1	1	5	3	1	1	3	1	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3
230	1	2	1	3	2	5	2	1	1	2	3	5	4	5	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																			
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
231	3	1	1	2	2	5	1	3	1	1	2	6	5	6	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	
232	3	2	2	3	1	5	1	2	1	1	3	6	4	3	5	6	4	4	4	5	6	6	3	4	4	4	3	3	4	4	
233	3	1	1	3	2	5	4	2	1	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	
234	2	2	1	1	3	5	1	3	1	1	1	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	
235	2	1	1	1	2	5	3	3	1	3	1	6	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	
236	2	2	1	2	1	5	4	4	5	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
237	2	2	1	1	1	5	4	4	1	4	1	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	
238	2	2	1	2	1	5	3	4	5	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	
239	3	2	2	3	1	5	3	3	1	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	
240	3	1	2	2	1	5	1	2	1	1	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	
241	1	1	1	2	2	5	4	3	1	4	2	5	5	5	3	3	4	4	3	6	6	6	6	6	6	6	4	3	6	4	6
242	2	2	1	2	1	5	2	4	1	2	2	5	4	4	6	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	
243	2	1	1	1	1	5	2	3	1	2	1	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	
244	1	1	2	1	1	4	2	1	1	2	1	4	3	5	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
245	2	2	1	2	1	5	2	4	1	2	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	
246	2	1	2	3	1	5	2	2	1	2	3	5	3	5	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	
247	1	2	1	2	1	5	2	1	1	2	2	5	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	
248	1	1	1	1	2	5	2	3	1	2	1	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	
249	2	2	1	1	1	5	3	4	1	3	1	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	
250	2	1	1	3	1	5	3	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	
251	3	1	1	3	1	5	2	2	1	2	3	4	6	4	5	4	4	4	4	4	4	6	6	5	4	6	4	6	6	4	
252	1	2	2	3	1	5	3	1	1	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	
253	2	2	1	3	3	5	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	

Nama	Usia	JK	Organisasi	Tinggal di	Tinggal_dg	waktu hp	Periksa	Aplikasi	Aktifitas	Manfaat	Dampak	ITEM																		
												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
254	3	2	1	3	3	5	3	2	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
255	1	2	1	2	1	5	3	2	1	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4
256	2	2	1	2	1	5	2	1	1	2	2	4	3	4	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5
257	2	2	1	2	1	5	3	1	1	3	2	5	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
258	2	2	1	2	1	5	2	3	1	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
259	2	2	1	2	3	5	2	3	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
260	2	2	1	2	1	5	4	1	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4
261	3	1	1	3	2	5	4	5	5	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4
262	1	2	1	3	1	5	2	2	1	2	3	6	5	6	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4
263	2	2	1	2	1	5	2	4	1	2	2	4	4	4	4	6	6	5	5	6	6	6	6	5	3	6	6	6	6	3
264	2	2	1	2	1	5	2	2	1	2	2	5	6	6	6	6	5	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
265	2	1	1	1	1	5	2	4	1	2	1	4	4	5	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	5	4	3	3
266	3	2	2	3	1	5	4	4	1	4	3	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
267	2	1	1	1	3	5	2	2	1	2	1	3	3	5	4	4	5	5	3	4	5	5	5	4	4	3	3	5	4	4
268	3	1	1	1	2	5	2	2	1	2	1	5	4	4	5	5	6	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4
269	2	1	2	3	3	5	2	2	1	2	3	4	5	5	6	5	6	5	4	6	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
270	2	1	1	3	1	5	2	2	1	2	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5
271	2	1	1	3	1	5	2	2	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
272	3	1	2	3	1	5	2	2	1	2	3	4	3	5	6	4	4	5	3	3	4	4	6	4	4	3	3	6	4	4
273	2	2	1	2	1	5	2	4	1	2	2	5	5	5	4	4	6	4	4	6	6	5	6	5	5	4	3	6	4	5
274	2	2	2	2	1	5	4	1	1	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4
275	2	1	1	2	2	5	2	4	1	2	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4
276	2	2	1	2	1	5	2	4	1	2	2	6	4	6	4	6	6	5	5	6	5	5	5	4	4	6	6	5	6	4

277	2	2	1	2	1	5	2	4	1	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
278	2	2	1	2	2	5	2	4	4	2	2	6	4	6	6	5	6	3	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5
279	2	2	1	2	1	5	4	3	1	4	2	4	4	6	5	4	6	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
280	1	2	2	3	3	5	2	2	1	2	3	4	3	5	4	5	5	5	3	4	6	4	5	5	4	4	5	5	5	4
281	3	2	1	3	1	5	2	4	5	2	3	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
282	1	2	2	3	1	5	3	3	1	3	3	5	4	6	4	6	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
283	3	2	1	2	1	5	4	2	1	4	2	6	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
284	1	2	1	1	3	5	2	4	1	2	1	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4
285	3	2	1	2	1	5	2	2	1	2	2	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
286	2	2	1	3	2	5	2	3	1	2	3	4	5	5	4	4	5	5	4	6	5	6	3	4	5	4	3	3	5	5
287	1	2	2	1	2	5	2	2	1	2	1	5	5	5	6	6	5	6	6	5	5	6	4	4	5	6	5	4	6	5
288	1	2	2	3	1	5	3	2	1	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3
289	2	2	1	2	1	5	2	4	1	2	2	6	6	6	6	6	3	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6
290	2	1	1	3	1	5	2	4	1	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3
291	1	2	1	2	1	5	1	1	1	1	2	5	5	5	4	4	3	6	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
292	2	1	2	1	1	5	2	4	1	2	1	4	4	3	4	5	5	3	4	5	5	5	5	3	5	3	4	5	3	5
293	3	1	2	2	1	5	2	1	1	2	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
294	3	1	2	2	1	5	2	1	1	2	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
295	2	2	1	2	1	2	2	4	2	2	2	6	5	6	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
296	3	1	2	1	1	4	2	3	1	2	1	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
297	3	1	2	2	3	4	2	3	1	2	2	5	4	3	6	4	3	6	3	6	3	3	6	5	5	6	3	6	6	5
298	2	2	1	3	2	4	2	1	1	2	3	3	3	3	3	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
299	3	1	2	1	1	5	2	3	1	2	1	4	4	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4
300	2	2	1	3	2	5	2	1	1	2	3	5	4	4	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
301	2	2	1	2	3	5	3	2	1	3	2	3	3	4	4	6	6	4	6	5	6	5	4	5	4	4	4	4	4	4
302	1	2	2	3	3	5	2	1	1	2	3	6	5	5	3	5	3	3	5	6	6	6	6	6	6	4	4	4	6	4
303	2	1	1	3	1	5	2	4	1	2	3	6	5	3	4	5	5	3	4	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6	6
304	2	1	1	2	1	5	4	4	1	4	2	4	5	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	4	4	4
305	3	2	1	3	1	5	2	3	1	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4

306	3	1	1	2	1	5	3	4	1	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
307	2	2	1	1	1	5	1	2	1	1	1	4	3	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
308	2	2	1	2	2	5	3	5	1	3	2	6	6	6	4	4	6	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4
309	2	1	1	3	1	5	1	5	1	1	3	5	4	4	3	3	4	6	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
310	3	2	1	3	1	5	1	4	1	1	3	5	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
311	3	1	2	3	3	5	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	
312	2	1	1	2	2	5	1	1	1	1	2	6	4	4	5	6	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	
313	3	2	1	3	1	5	1	3	1	1	3	4	4	4	6	4	4	3	5	6	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	
314	1	1	2	2	1	5	1	3	1	1	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	
315	3	2	2	3	3	5	3	4	1	3	3	6	4	6	4	5	4	3	3	5	6	5	5	5	4	4	4	5	4	4	
316	3	1	1	1	1	5	3	3	1	3	1	5	5	5	4	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	
317	3	1	1	1	3	5	1	4	3	1	1	3	3	3	3	3	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	
318	3	1	1	1	1	5	3	2	1	3	1	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
319	3	1	2	3	2	5	3	3	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	
320	2	2	1	2	2	5	3	2	1	3	2	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
321	1	1	1	2	1	5	2	4	1	2	2	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
322	3	2	1	3	1	5	3	3	1	3	3	5	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	
323	2	1	1	3	1	5	4	2	1	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	
324	3	1	1	2	1	5	4	5	5	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	
325	3	1	1	3	3	5	2	1	1	2	3	4	4	6	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	
326	3	1	1	3	1	5	2	4	4	2	3	5	4	6	3	4	3	4	5	5	4	4	4	6	4	4	3	4	4	4	
327	2	1	2	2	1	5	4	3	1	4	2	5	5	5	4	5	6	5	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	
328	3	1	2	3	1	5	2	3	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
329	3	2	1	3	2	5	2	3	1	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
330	3	1	2	3	1	5	2	3	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
331	1	1	1	1	3	5	2	3	1	2	1	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
332	2	2	1	2	2	5	4	5	5	4	2	4	4	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	
333	2	2	1	3	2	5	3	3	1	3	3	5	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
334	2	2	1	3	1	5	2	4	1	2	3	6	3	6	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	
335	2	1	1	3	3	5	2	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	
336	2	2	1	2	1	5	1	5	1	1	2	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	
337	2	2	1	2	1	5	1	2	1	1	2	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	
338	2	1	1	2	1	5	3	4	1	3	2	4	3	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	



